MAGAZINE
KAPPA
8
FEBBRAIO 1993
LIRE 4.500
Oh mia Dea!
GUN SMITH CATS
SQUADRA SPECIALE
GHOST
Dirty Pair
KC
KODANSHA
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR
COMICS

Pubblicazione mensile - Anno II
NUMERO 8 - FEBBRAIO 1993

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Federica Rosi
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto editoriale, grafico e supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Coordinamento redazionale:
Cinzia Broccatelli
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Maria Gloria Tommasini
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi (Manga)
Andrea Baricordi (Romanzo)
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Andrea Baricordi (Squadra Speciale Ghost)
Mauro Daviddi (3x3 Occhi, Gun Smith Cats)
Andrea Pietroni (Oh mia Dea!)

Hanno collaborato:
Massimiliano Brighel, Antonio Serra, Simona Stanzani, Rie Zushi, Alessandro Distribuzioni

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Via di Vallingegno, 2/a - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

Gun Smith Cats - Ve l'avevamo annunciato: **Rally** e **Minnie May**, le due protagoniste al peperoncino piccante della nuovissima serie **Gun Smith Cats** sono finalmente arrivate. Sul numero scorso vi abbiamo spiegato bene chi ne è l'autore, Kenichi Sonoda, mentre in questo potrete saggiare di persona il valore del suo più recente manga (1991!!). Per l'ampio numero di pagine del primo capitolo e il doppio episodio di **Oh mia Dea**, questo mese salta **3x3 Occhi** (che tornerà in **Kappa** 9)... Ma le sorprese non sono finite: fra un mese arriva anche Kia Asamiya e la travolgente **Compiler**!!
Oh mia Dea! - **Keiichi** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità **Belldandy** che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due partono alla ricerca di un luogo dove trascorrere la notte. Trovato finalmente alloggio presso un tempio buddista, **Belldandy** si iscrive magicamente all'università di **Keiichi**, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Solo il professor Osawa, che cerca di scoprire come la dea si sia intrufolata a scuola, e la affascinante Sayoko, che si frappone tra **Belldandy** e **Keiichi** per non perdere il titolo di "Miss Università", non vedono di buon occhio la nuova arrivata... Nel frattempo **Keiichi** inizia a vedere **Belldandy** più come una ragazza che come una dea, e tenta di conquistarla, ma con risultati trascurabili... E il potere della forza costrittiva inizia a causare danni!!
Dirty Pair- Per raggiungere il diabolico professor Teppeus fuggito sulla stazione spaziale Vulcan, **Yuri** e **Kei** partono con la loro Lovely Angel. Entrate nella stazione vengono ripetutamente attaccate, ma riescono a resistere... per restare poi intrappolate in un potente campo elettrico.
Squadra Speciale Ghost - **Motoko Kusanagi** è la leader di una sezione della polizia di Newport City, che ha il compito di contrastare crimini internazionali provocati dall'eccessiva informatizzazione del mondo, nell'anno 2029.
Durante una missione, **Motoko** percepisce ancora la presenza dell'entità chiamata 'il Marionettista', un programma creato per lo spionaggio, ma che, accumulando dati e informazioni in quantità spropositata, ha acquistato coscienza di sé, tanto da autodefinirsi "un essere vivente nato nel mare dell'informatica". Durante un agguato su una nave, **Motoko** viene sorpresa da qualcuno: la comandante della **Squadra Speciale Ghost** fa fuoco quasi d'istinto, per scoprire subito dopo di aver ucciso un ragazzino. La crisi che ne segue, a causa di alcune informazioni trapelate, fa sì che l'evento diventi di dominio pubblico, e sia governanti che popolo vogliono giustizia. Ovviamente, anche i superiori di **Motoko** preferiscono sacrificare lei piuttosto che venir coinvolti nella faccenda: un capro espiatorio da silurare fa comodo a tutti, anche perché già progettato nelle alte sfere. **Motoko Kusanagi** è un personaggio scomodo per molti, e vederla sparire nel nulla donerebbe a costoro una tranquillità basata sulla corruzione della polizia e l'immunità diplomatica. La donna viene sottoposta a un processo, anche se tutti sanno benissimo come si concluderà. Aramaki, prima della sentenza, permette a **Motoko** di scappare, e la giovane cyborg si procura un ostaggio per cercare di fuggire dal paese: nonostante il vantaggio, il corpo di **Motoko** viene distrutto da un colpo di bazooka della polizia... ma il suo cervello è già in viaggio con il fedele Bato per essere trasferito in un corpo meccanico d'emergenza... E ora, l'ultimo, cervellotico episodio di **Squadra Speciale Ghost**!

KAPPA MAGAZINE
Numero otto
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero otto
IN QUESTO NUMERO:

GLI EPISODI:
Feeding Trouble
"Feeding Trouble"
da Gun Smith Cats vol. 1 - 1991
Ghost Coast
Epilogue
"Ghost Coast" & "Epilogue"
da Kokaku kidotai vol. 1 - 1991
Ciliegi in fiore
Appartamento cercasi
"Sakura Saku" & "Apato Sagashi wa Rakujanai"
da Aa! Megamisama vol. 1 - 1989
COVER: Gun Smith Cats © Sonoda/Kodansha

INVERNO COL KAPP'OTTO

Il freddo di quest'inverno è veramente surreale, e la sua intensità sembra aumentare sulla scia di una crisi economica che si sta ripercuotendo in ogni settore. Certo, anche nel fumetto e nell'editoria in genere. I costi di produzione aumentano, i lettori tendono a selezionare i loro acquisti, e sempre più testate mancano all'appuntamento in edicola o abbandonano il campo. Da questo punto di vista possiamo ritenerci fortunati. La selezione naturale che era ovvio dovesse iniziare, sembra non coinvolgere **Kappa Magazine** e **Starlight**, che stanno lentamente guadagnando nuovi consensi di pubblico. A dire «grazie» e basta, comunque, sono bravi tutti. Stiamo preparando una serie di migliorie sulla base dei referendum che stanno piovendo in redazione. Come speravamo, gli appassionati non ci hanno negato il loro sostegno e hanno risposto numerosi al nostro appello. Se già eravamo convinti dell'importanza di un primo grande referendum tra manga-fan, ora ne abbiamo la certezza. Presto pubblicheremo i risultati su **Kappa** (avete tempo solo fino al 15 marzo per spedirci la vostra fotocopia compilata) e se lo spoglio finale confermerà i dati provvisori che abbiamo tra le mani... ne vedremo delle belle! Siamo felici che per il momento sia il fumetto di qualità ad avere la meglio, e neppure i nostalgici più accaniti sembrano voler rinunciare ai bei testi e ai bei disegni. Qualche anticipazione? Il nostro lettore tipo è uno studente di 20 anni (ma dove sono finite le ragazze?), che predilige i manga, ma che non disdegna animazione e cultura. Le sue riviste preferite sono per la maggior parte dedicate al Giappone, anche se i supereroi della Marvel e gli albi Bonelli (*Dylan Dog*, *Nathan Never*) seguono a corta distanza. Il resto lo scoprirete tra qualche numero; intanto rimaniamo in tema 'Bonelli' per ringraziare un amico che questo mese si è prestato a giocare con noi illustrando il romanzo di **Dirty Pair**. Non contento di essere uno dei 'papà' di *Nathan Never*, Antonio Ser-ra si cimenta per noi come illustratore, regalandoci la prova schiacciante della propria manga-dipendenza. Un benvenuto anche a Max Brighel, che da que-sto mese ci accompagna in un tour promozionale attraverso i periodici Star: non ci piaceva l'idea di una fredda pubblicità, così è nata *Star Spot*, una rubrica che vi terrà informati su tutte le nostre uscite. Gli amici 'americanofili' hanno sostenuto l'esordio delle testate 'nipponiche' parlandone ripetutamente sui loro albi, e ora vogliamo ricambiare il favore. Aspettiamo come al solito un vostro parere.

Kappa boys

«Dire contento sono poco.»
Malvio De' Cupin

Graffi & Graffiti

E' sempre piacevole entrare nella ricchissima libreria Feltrinelli, passare in rassegna le ultime uscite, soffermarsi sulla quarta di copertina di un volume per lasciarsi tentare da un estratto particolarmente suggestivo. Cedere infine nell'acquisto. Il settore dedicato alle novità è sempre puntuale e attento nella scelta dei titoli rappresentati: frugando tra i best seller e gli *Auguri Mondadori* si ha sempre la certezza di trovare qualche proposta più ardita, per certi versi presuntuosa, ma non per questo meno interessante, anzi. Quando la collana della Garzanti Narratori Moderni si fregia di un nuovo titolo ci sono sempre grandi aspettative, curiosità, attese. Gli ultimi mesi del 1992 ci hanno regalato **Insegnaci a superare la nostra pazzia**, raccolta di ossessioni del romanziere, saggista e critico Kenzaburo Oe. A quattro anni dalla pubblicazione de *Il grido silenzioso*, la casa editrice milanese torna a tradurre uno dei massimi scrittori giapponesi del secolo, i suoi fantasmi, le sue angosce, i suoi tormenti. Quattro racconti di ispirazione autobiografica, riuniti ora in volume per rappresentare le mille sfacettature di un autore che, nato nel 1935 in un piccolo villaggio dell'isola di Shikoku, è riuscito a emergere imponendo in maniera forte e decisa una nuova letteratura basata sull'introspezione: solo grazie alla presa di coscienza, alla confessione e all'indagine interiore è possibile raggiungere la purezza. Autoliberarsi. Quattro emozioni scritte dal 1958 al 1971, ma sempre attuali anche nel nostro presente, in cui Oe "mette alla prova la sensibilità e i nervi del lettore, fino al limite della sopportabilità".

Il giorno in cui lui mi asciugherà le lacrime è l'affresco spietato di un uomo di trentacinque anni, che aspetta la morte corrotto moralmente da un cancro al fegato che lo consuma poco a poco. Procedendo nella lettura, però, ci si accorge che l'uomo in realtà invoca la propria fine, che aveva già tentato il suicidio, che prova un profondo rancore verso la madre, figlia di un discusso personaggio accusato di lesa maestà. «Assicurati che il mio corpo si decomponga; assicurati anche, se possibile, che i miei visceri putrefatti e gonfi lacerino la pelle del mio ventre e ne fuoriescano gas e liquidi torbidi.» Narratore spietato, Oe prosegue nella cronaca dei suoi drammi familiari, pretesto assai poco discreto per denunciare il ruolo dell'imperatore, e nel farlo prende in esame anche la figura del padre, accanito sostenitore dell'autorità imperiale. L'io narrante è di scena anche nel secondo racconto, *L'animale d'allevamento*, ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. La cattura di un soldato americano di colore vista attraverso gli occhi di un bambino giapponese, il suo inserimento nella comunità che lo ospita, il difficile rapporto con la gente. L'autore se ne serve come un pretesto per condurre il giovane protagonista al difficile passaggio dall'adolescenza alla maturità. Il terzo racconto è quello che dà il titolo al volume. Protagonista è un uomo che quasi impazzisce dopo aver rischiato di finire nella vasca di un orso bianco piena d'acqua sporca. Da quel giorno la sua instabilità lo porta a un confronto spietato con la madre, e a ricordare i tentativi del padre di entrare in contatto con lui. Una biografia di un uomo vissuto come un recluso che non verrà mai scritta, una morte gridata dalla disperazione, cupa e nera come il pessimismo di Oe. *Aghwee il mostro celeste*, invece, racconta della prima esperienza lavorativa del protagonista, quando dieci anni prima studiava ancora all'università. Una storia che nasce dalle fantasie di un compositore d'avanguardia, ossessionato da una creatura immaginaria. Come nel film *Harvey*, in cui James Stewart interpretava il ruolo di un uomo che viveva con un gigantesco coniglio bianco frutto della sua inventiva, anche D. è in bilico tra l'esaurimento nervoso e la schizofrenia. Il protagonista lo accompagna in giro per Tokyo e assisterà impotente alla sua tragica fine.

Insegnaci a superare la nostra pazzia è una delirante lettura per queste fredde notti insonni, uno studio sull'uomo, sui meccanismi che regolano la nostra mente. E' un cinico resoconto della follia che ci circonda, ci condiziona, ci aiuta a vivere. Il tutto, poi, è presentato con l'innocenza di una favola, capace di suggestioni inimmaginabili.

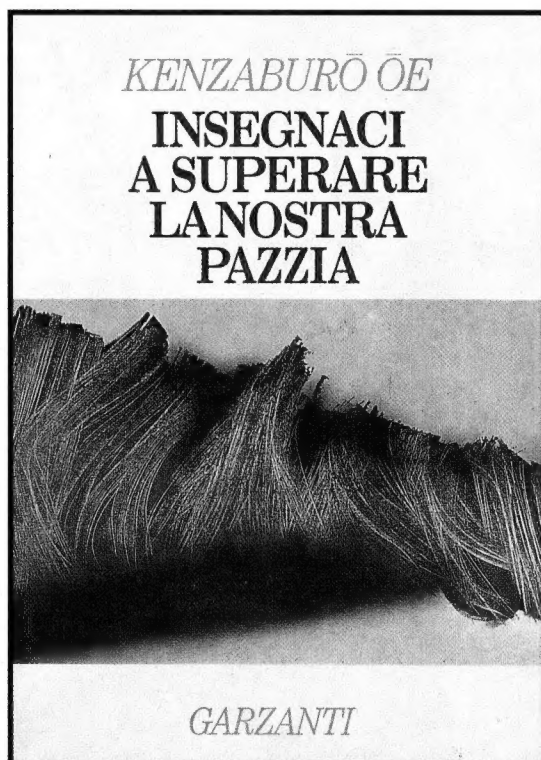
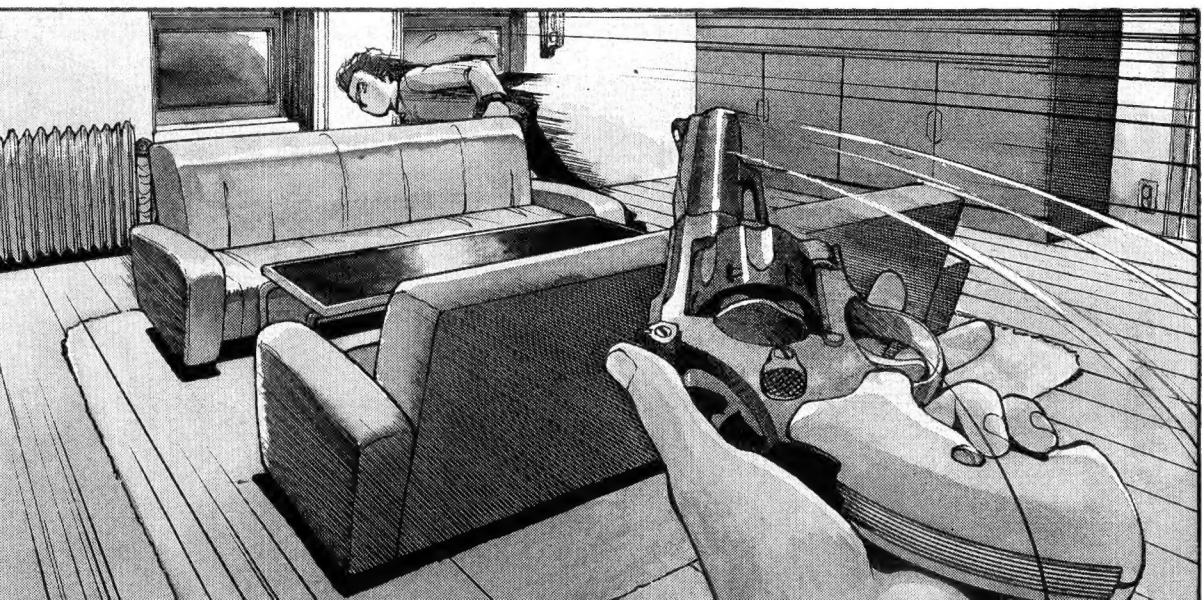
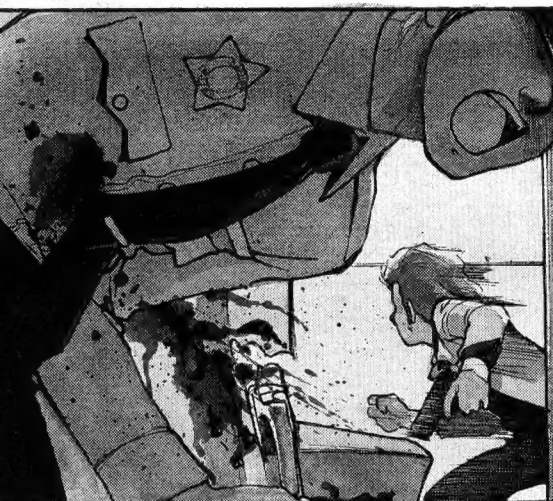
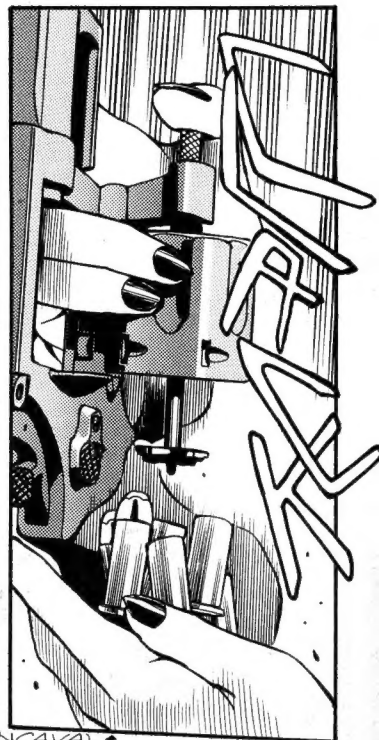
Massimiliano De Giovanni

Kenzaburo Oe
INSEGNACI A SUPERARE LA NOSTRA PAZZIA
Garzanti, 210 pagine, lire 32.000

CHAPTER 1
FEEDING TROUBLE

DODGE!!

WOSH
FUSH!
TUMF
BBANG

THUD
WUMP!
E NON STRILLARE COSÌ!... È UNA BELLA GRANA CATTURARLO VIVO!
HO FALLITO...
POP
CLICKT CLICKT
DANN...
SKREEE
VROOOM

BANG
BANG
BANG
CZ-75 (VECCHIO TIPO)
Geco 9mm Para

S & W, TIPO M-19 DA 6 POLLICI (PALLOTTOLE DOTATE DI PUNTA CONCAVA)

P.38
9mm para
GECO
OUHHH
TUMP
AHH...
PAT
PAT
EHI RALLY, COM'È CHE HAI I CAPEZZOLI COSÌ DRITTI!?
MINNIE MAY! MA CHE DIAVOLO...?!?
È UN'ORA CHE TI CHIAMO... PERCHÉ NON VIENI A FARE COLAZIONE!?

* IN INGLESE, **GUN SMITH**, PER L'APPUNTO_ KB

UN MOMENTO, RALLY!
VA' AD APRIRE IL NEGOZIO, TU!!
VRR...
VRR...
VROOMMM

NON SO PRENDERE LE ORDINAZIONI SPECIALI PER I FUCILI!
DEVI IMPARARE A TENER BENE D'OCCHIO IL NEGOZIO!

SOLO SE MI CONSIDERI UN SOCIO!

QUANDO AVRAI IMPARATO A REGOLARE BENE I MIRINI, VEDRÒ DI PENSARCI SU...
MA IO NON RIESCO PROPRIO A SPARARE A RIPETIZIONE, CON QUESTE MANINE!

SKREEEEK!

SALVE!
SONO PHILIP JONES, AVVOCATO!

RALLY VINCENT. PIACERE DI CONOSCERLA! QUESTA È LA MIA ASSISTENTE!
SONO MAY HOPKINS, IL SUO SOCIO... PIACERE!

SEGUITEMI, PER FAVORE!
MA CHE CAVOLO DICI?
E DAI...

SIGNORINA RALLY, NON OLTREPASSI LE DELIMITAZIONI, LA PREGO...
OH, NON SI PREOCCUPI!
VI CONSIGLIO DI NON FICCARE TROPPO IL NASO NEL NOSTRO LAVORO!

EHILÀ!
OH, AGENTE, È DA TANTO CHE NON CI SI VEDE, EH?
AH, ANCORA VOI!?

E' SUCCESSO IERI L'ALTRO, DI SERA. E' FUGGITO DA QUI DOPO AVER UCCISO DUE POLIZIOTTI...
LA CAUZIONE E' STATA PAGATA INUTILMENTE!
PER OTTENERE LA LIBERTA' PROVVISORIA NON DOVEVA PAGARE... AVREBBE DOVUTO SOLTANTO TESTIMONIARE!

GLI JOHN HARPER?
SE SI RIUSCISSERO A TROVARE LE PROVE DELLA SUA COLPEVOLEZZA, POTREMMO ANCHE SCOPRIRE I CANALI DI TRAFFICO DELLA COCAINA...

DUDGE VENDEVA ALL'INGROSSO LA MAGGIOR PARTE DELLA COCA DI CHICAGO.
MA AL MOMENTO DELL'ARRESTO NON HANNO TROVATO NESSUNA PROVA...

HO LETTO TUTTO SUL GIORNALE! E' STATO CONDANNATO A DUE ANNI CON UN'ACCUSA MOLTO MINORE, PER SPACCIO DI PICCOLE QUANTITA'!
GLI HANNO CONCESSO LA LIBERTA' PROVVISORIA IN CAMBIO DI UNA SUA TESTIMONIANZA AL PROCESSO!

NON E' UN PROVVEDIMENTO UN PO' TROPPO ECCEZIONALE?
SEMBRA CHE LA SOPPRESSIONE DELLO SPACCIO DI COCA SIA PER QUESTA CITTA' DI PRIORITA' ASSOLUTA...

SE RIUSCISSIMO AD AVERE LA SUA TESTIMONIANZA, POTREMMO DIMOSTRARE LA COLPEVOLEZZA DI JOHN HARPER, IL VERO RE DELLA COCA DEI GRANDI LAGHI.
RALLY... VIENI...

COME ?...

THUMP

THUD

SCLICK

EH EH! CHE FORTUNA! HA ACCETTATO LE MIE CONDIZIONI!

PER UN PO' DI TEMPO IL NEGOZIO RIMARRÀ CHIUSO, VERO?

ESATTO! DEVO RICORDARMI DI METTERE IL CARTELLINO DI CHIUSURA...

...E PREPARARE L'**ARMAMENTARIO** NECESSARIO, PER CUI ANDIAMO **SUBITO** AL NEGOZIO!

PREPARI L'ARMAMENTO PER UNA PERSONA SOLA?

NON SARÀ SOLO!

EH!?

GIUDICANDO DALLA POSIZIONE DEI PROIETTILI E DALLE MACCHIE DI SANGUE, NON POSSO FARE A MENO DI PENSARE CHE A COLPIRE I POLIZIOTTI SIA STATA UNA **TERZA** PERSONA...

DUDGE È FUGGITO DALLA FINESTRA QUANDO QUELLA PERSONA È ENTRATA NELLA STANZA!

C'ERANO I SEGNI DEI PROIETTILI VICINO ALLA FINESTRA... NON LI HAI VISTI?

PERO' SIA I SEGNI SULLA FINESTRA CHE QUELLI SUL DIVANO SONO DEI POLIZIOTTI, NON E' COSI'?
SONO CALIBRO 38 PLUS POWER ...

I RISULTATI DEGLI ESAMI NON SARANNO ANCORA PRONTI DI CERTO...
E POI AVREBBE POTUTO INSERIRE IL CARICATORE VUOTO NELLA PISTOLA DEL POLIZIOTTO MORTO DOPO AVER SPARATO CON LO STESSO TIPO D'ARMA E CON PALLOTTOLE UGUALI!

PIU' CHE ALTRO E' STRANO CHE QUELL'AVVOCATO, INVECE DI PRENDERE LE DIFESE DI DUDGE, SEMBRA QUASI VOLERLO ACCUSARE DEI DELITTI... IL SUO COMPORTAMENTO NON MI CONVINCE ...
IN FIN DEI CONTI GLI SERVIREBBE SOLTANTO GUADAGNARE UN PO' DI TEMPO... MA FORSE STO CORRENDO TROPPO CON LA FANTASIA ...

GUN SMITH . CAT
SHOOTING RAN
SCREEEK
VRRROOMM

UN ATTIMO! VUOI DIRE CHE AVREMO A CHE FARE CON DEI SICARI O QUALCOSA DEL GENERE?
PIU' O MENO!
TNT

IO **NON** VOGLIO!

PAZIENZA! TI SEI DICHIARATA MIO **SOCIO** O NO?

RALLY!!

NON ARRABBIARTI! APPENA INTASCATI QUEI SOLDI TI COMPRERÒ DEI VESTITI NUOVI...

...O QUALSIASI COSA TU VOGLIA...

UH?!

VROOM VROOMM

SCEEEK

RRHOOOM

WALTER PP (9MM)

BASTA COSI', SIGNORINA RALLY...

STA DANDO LA CACCIA A DUDGE, VERO?!

NON LO STO ANCORA INSEGUENDO... HO PRESO L'ACCORDO DA APPENA DUE ORE...

CLACK

E' LO STESSO... CIO' NON E' AFFATTO PIACEVOLE!

UH!
BOOM
UGH!
BANG
BANG
MERDA !!
!!
BANG
BANG
Geco 9mm Para

THUD!
CHAK!
ACCIDENTI!!
È IL RUMORE DI UN FUCILE A POMPA!
!?
TUMP
...SONO FRITTA!!
TAP

RALLY, MI HANNO CATTURATA! AH AH AH!
OH DIO!!
CHE SCEMA!!

RALLY VINCENT, VIENI FUORI! HAI SENTITO, VERO?
ALZA LE MANI E GETTA LA PISTOLA, IN MODO CHE POSSA VEDERLA!!

TUMP!

FFIUU♪... MA E:...
OH-OH!

PERCHE` NON TI TOGLI ANCHE LA GIACCA?
MOLTO LENTAMENTE...

...

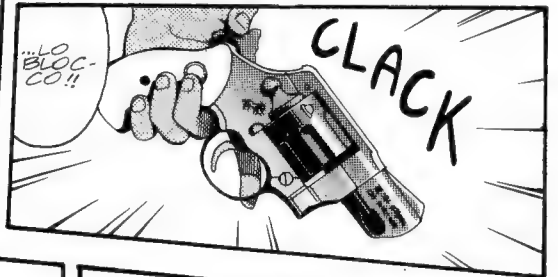
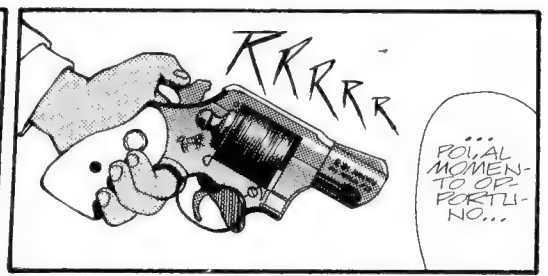
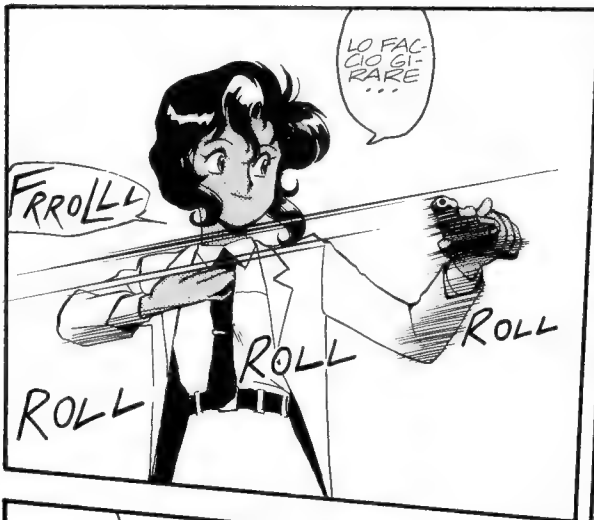
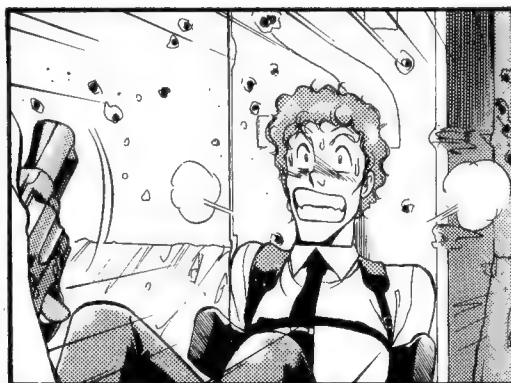
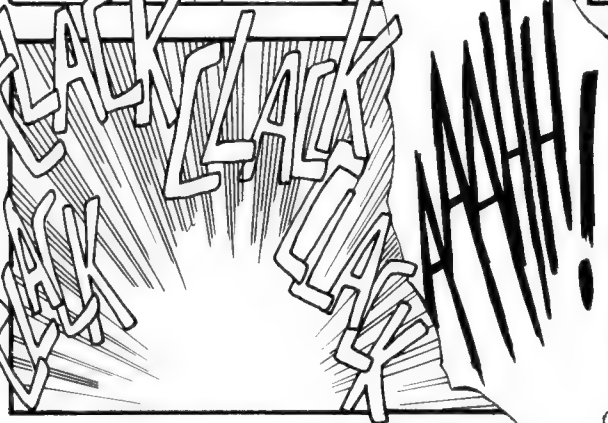
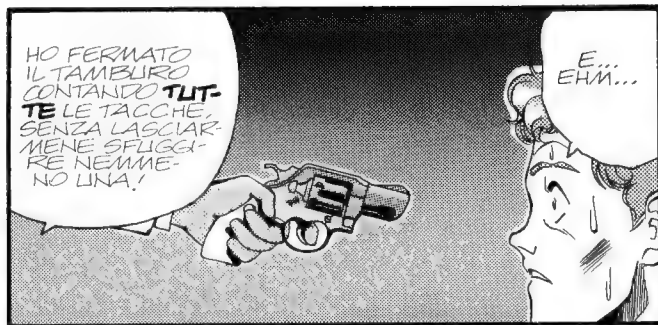
DASH

!!
HASH

VI DÀ FASTIDIO IL FATTO CHE DUDGE TESTIMONI...! SIETE SGHERRI DI JOHN HARPER, IL BOSS DELLA COCA, NON È COSÌ?
CHAK

CLACK
POCO FA AVETE DETTO CHE AVRESTE UCCISO DUDGE DA SOLI, GIUSTO?

SUPPONGO QUINDI CHE ABBIATE UN'IDEA DI DOVE SIA NASCOSTO, O SBAGLIO?
CHAK

COLT TIPO ROMAN MK III DA 2 POLLICI.
EHI!
UFF...
CHAK

SE TI FACCIO VEDERE UN GIOCHETTO, PROMETTI DI APRIRE LA BOCCUCCIA?

FAI UNO SPOGLIARELLO USANDO LA PISTOLA, O QUALCOSA DEL GENERE?
EH EH

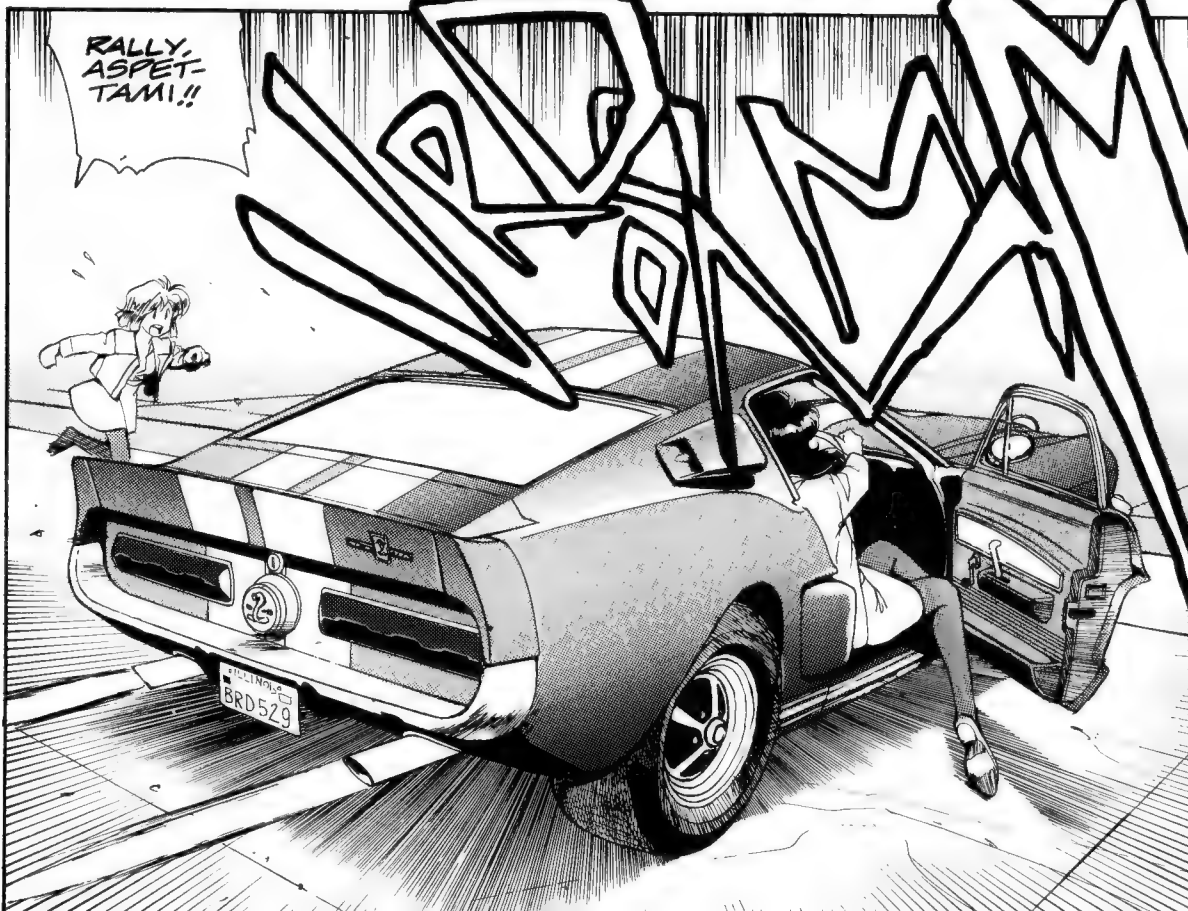
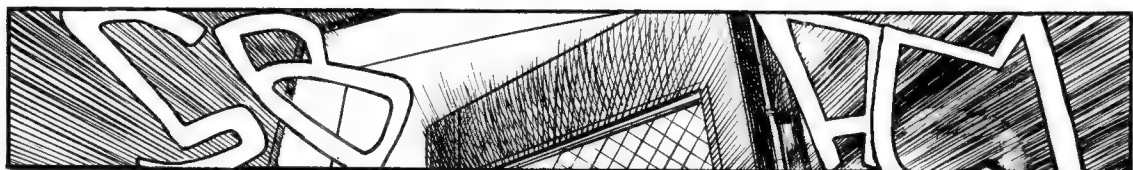
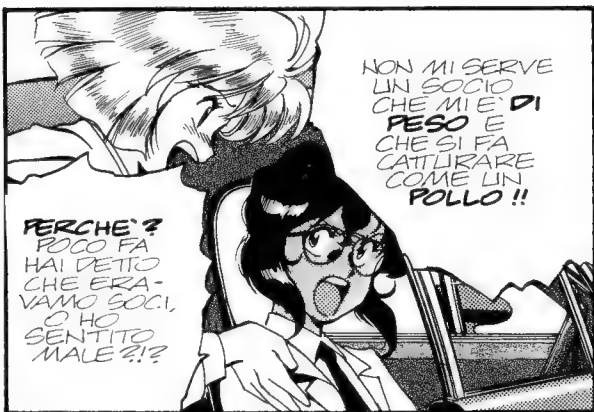
TIRO UN PO' SU IL CANE...
CLICK

...E ORA CHE IL TAMBURO È SBLOCCATO...

LO FAC-CIO GI-RARE ...
FRROLLL
ROLL
ROLL
ROLL
RRRRRR
... POI, AL MOMEN-TO OP-PORTU-NO...
...LO BLOC-CO!!
CLACK
NEL TAMBU-RO C'È UNA SOLA PALLOT-TOLA ...
EHI, UN MOMENTO!
VUOI MINAC-CIARMI CON LA ROULETTE RUSSA AL GIORNO D'OGGI?
!!

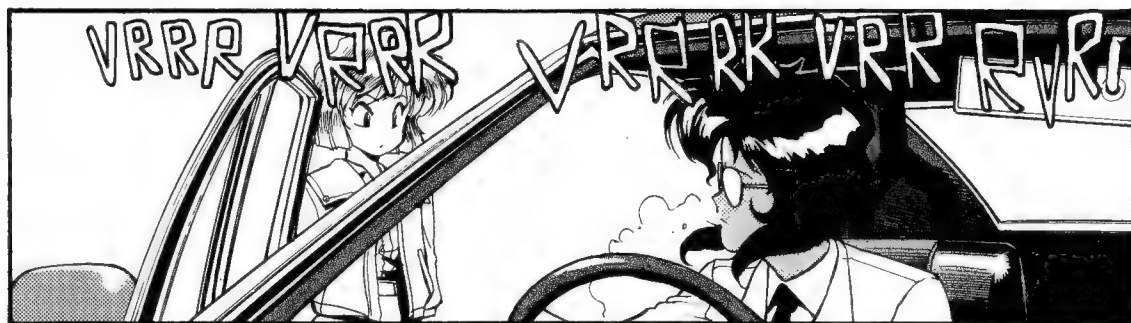
HO FERMATO IL TAMBURO CONTANDO TUTTE LE TACCHE, SENZA LASCIARMENE SFUGGIRE NEMMENO UNA!
E... EHM...
FINO A ORA HO RAGGIUNTO IL RECORD DI DODICI VOLTE CONSECUTIVE!
VUOI COLLABORARE PER MIGLIORARE IL RECORD, O NO...?
FRO
CLACK
DIPENDE TUTTO DA TE!!
HASH
AH!
CLACK CLACK CLACK CLACK
AAAHHH!!
PANT
PANT
PANT
CHE TI SUCCEDE?
SIAMO SOLO AL SECONDO TENTATIVO!

RALLY, ASPETTAMI!!

BRD 529

TU RESTI QUA!

NON MI SERVE UN SOCIO CHE MI È DI PESO E CHE SI FA CATTURARE COME UN POLLO!!
PERCHÉ? POCO FA HAI DETTO CHE ERAVAMO SOCI, O HO SENTITO MALE?!?

CI VENGO ANCH'IO AL PORTO!!
IN NEGOZIO HAI POTUTO CONTRATTACCARE SOLO GRAZIE AL MIO AIUTO!!

MI SARESTI SOLO D'INTRALCIO!!
LA NAVE SARÀ PIENA DI LORO SCAGNOZZI!!

VRRR VRRRK VRRRK VRRR

ASPETTA...!!
VRRR VRRRK
PER QUESTA VOLTA PREFERISCO SBRIGARMELA DA SOLA!

BISH

RALLY!!

VROOOM

SCREEK

SARAN-NO DUE DI LO-RO...

E LAG-GIU'...

ACCIDENTI, NON POSSO AVVICINAR-MI PIU' DI COSI'...
SE FOSSE VERAMENTE LA', NON FA-REI PIU' IN TEMPO, OR-MAI.

E ORA...
TUMP

...

METTI IN MOTO LA MACCHINA!!

...
DUDGE?
CHI DIAVOLO SEI TU?
QUESTA È UNA MIA FOTO...
CLANC
TI HA MANDATO PHILIP?
UNA CACCIATRICE DI TAGLIE!? UNA RAGAZZINA COME TE!?
NON OFFENDERE!
NEGLI ULTIMI TEMPI, ANCHE LA POLIZIA HA RICONOSCIUTO LA MIA ABILITÀ!
COSA PUOI FARE TU CONTRO LA FAMIGLIA HARPER? L'UNICA SOLUZIONE È NASCONDERMI DA SOLO FINO AL GIORNO DEL PROCESSO!

CRASH!

SCRASH

DESERT EAGLE (FABBRICAZIONE ISRAELIANA): PUÒ SPARARE PALLOTTOLE DELLA 44 MAGNUM (FUNZIONA A GAS)

CAROGNA!!
DA' QUA!
SIGNORINA BONNIE, NON VUOLE PIU' LA MIA PISTOLA?
FUSH
BANG

CLANK
SCRCK
OOPS!
GISH
VROOM
CHE C'È?!

E...EHI!
CON TUT-TO 'STO CA-SINO AT-TIREREMO ANCHE QUELLI DEL PON-TILE!

SE NON SCAPPI SUBITO TI PRENDE-RANNO!

SI... SI SENTE BENE?
AAAAH! AAHAA!! ODDIO-MIO!!!

BANG!

MALE-DETTA BASTAR-DA!!

IO TI AMMAZZOOO!!

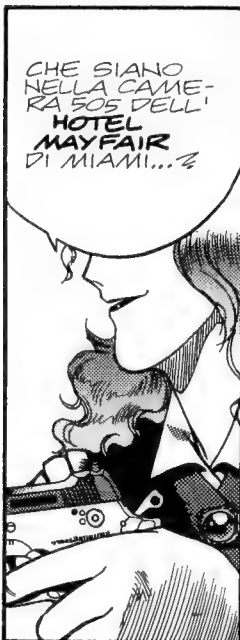
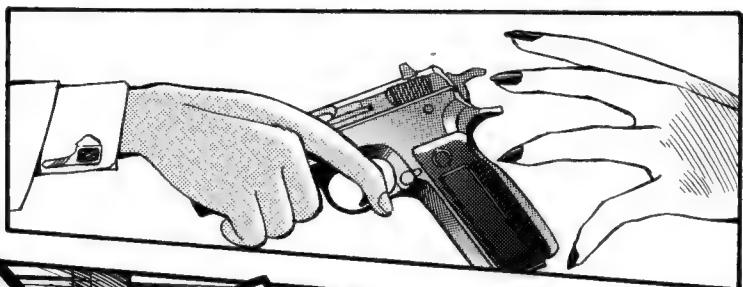
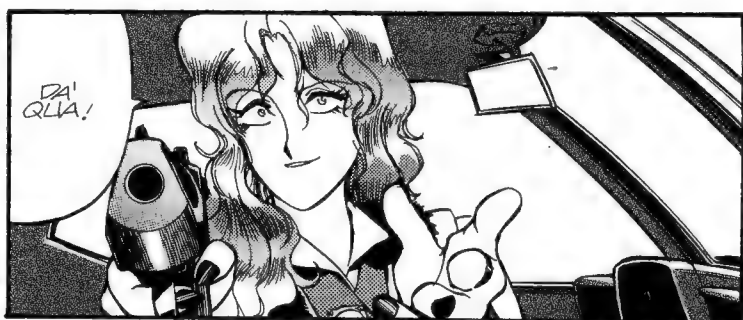
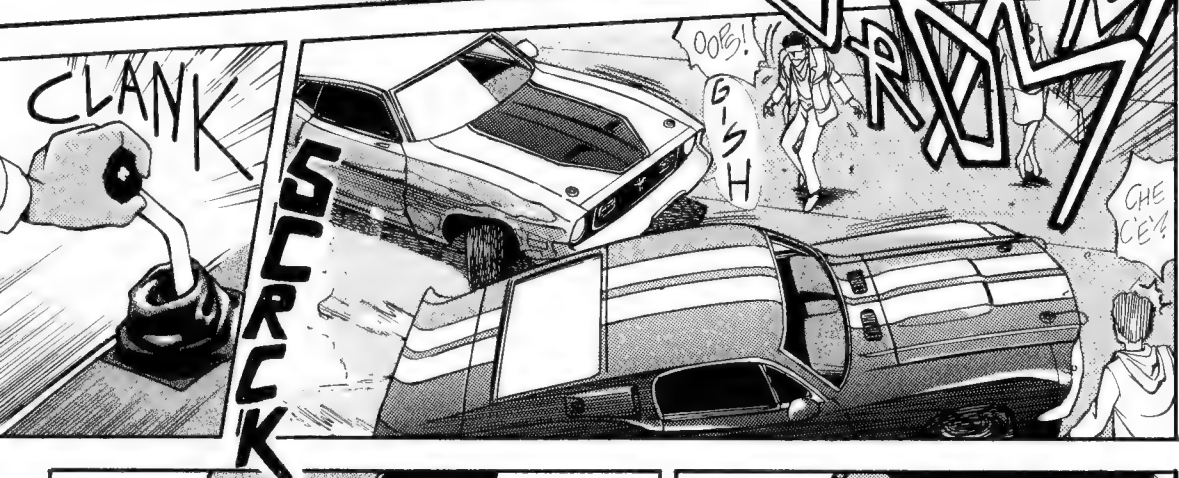
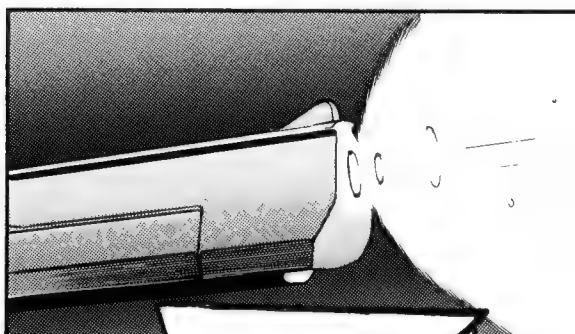
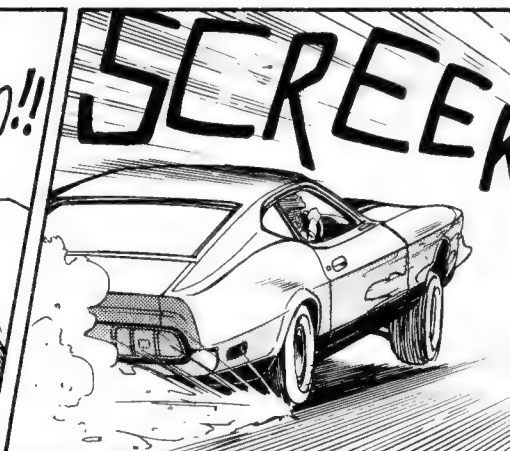
SCREEK

!

DUMTH!

!

AH AH! SI VEDE CHE HA UNA DESERT EAGLE!! ♪

TRRRR

CIAO, RALLY!
COME TI STA ANDAN-DO?
NON POTREBBE ANDARE MEGLIO!! MI STANNO SPA-RANDO ADDOSSO!!
DUMF!
RALLY... TU HAI BISO-GNO DI ME!
...
COME PUOI DIMO-STRAR-LO?
TI ASPETTO DAVANTI AL-LA FONTANA DEL PARCO ... A OVEST DI DOVE TI TROVI IN QUESTO MOMENTO!
ZAP
ILLINOIS
BRD529

HASHI
SENZA ORIENTAMENTO... FRA DUE SECONDI...
MI RACCOMANDO...
...BETTY! ♡
CLICK
TNT
ZAP
VROOOM
ZAMP
TUMP
ECCOCI QUA!! CHE PRECISIONE!!
CURVANDO LE ARRIVEREMO PROPRIO DIETRO!
MA È SOLTANTO UNA RAGAZZINA!!

ZAAP
SCREEK

VROOOM

CLICK

UGH...LA
UCCIDERÒ!

PLONK

SSSHHH
OUH
EHILÀ, MINNIE!
CHE CI FAI CON I CAPEZZOLI TUTTI DRITTI?
RALLY, FERMA!! SMETTILA!!
MAMMA MIA... SENTI COME SONO DURI!
POOOOPEEEE
POOOO

PHILIP...? QUELL'AVVOCATO GRASSO CON GLI OCCHIALI?
ESATTO!
VOLEVA ESTORCERE COCAINA A DUDGE CON L'AIUTO DI QUELLA BONNIE.
CAL 380
ILLINOIS
PRENDI!
GRAZIE!
E LA MICROSPIA?
L'HA INSTALLATA LEI! È STATO PHILIP A RIVELARE AGLI SCAGNOZZI DELLA NOSTRA ASSUNZIONE E A SGUINZAGLIARCELI DIETRO!
BONNIE, IN PREDA ALLA DISPERAZIONE, HA CONFESSATO TUTTO ...ORA È ALL'OSPEDALE DI POLIZIA!
PHILIP HA ANCHE RIVELATO A BONNIE L'INDIRIZZO DELLA MOGLIE DI DUDGE... BONNIE, CAMBIANDO LA COCA IN SOLDI AVREBBE POTUTO DIVIDERE IN PARTI UGUALI CON PHILIP...
COME? ...NON È MORTA? HA VERAMENTE UNA FORTUNA SFACCIATA!
COMUNQUE SIA...
TUMP
IL PROCESSO È FINITO SENZA INCIDENTI, E TUTTO SI È CONCLUSO POSITIVAMENTE!

ALLORA, COME E' ANDATA A FINIRE?
PHILIP E' STATO CONDANNATO A TRE ANNI, HARPER A VENTI NEL CARCERE DI MARION!
NO, NON PARLO DI LORO... INTENDEVO I 5.000 DOLLARI!
THUD
NON TI PREOCCUPARE... MI SONO FATTA PAGARE 9000 DOLLARI, DOPO AVER PROTESTATO DIRETTAMENTE AL SUO UFFICIO! HO MESSO IN CONTO ANCHE LE SPESE DI RIPARAZIONE DELLA MACCHINA...
EHM...
ALLORA POSSIAMO ANDARE IN GIRO PER BOUTIQUE, ORA!
TE NE SEI RICORDATA, EH?...
PERFETTO!
NAAH... VA BENISSIMO COSI' COM'E'...
NON TI SEMBRA UN PO' FORZATO?...
GUN SMITH CATS
SHOOTING
FINE 1° CAPITOLO

di Haruka Takachiho

Nessuno ci fa fesse!

Illustrazioni di Antonio Serra

Quando rinvenni, scoprii di non avere più indosso la mia tuta spaziale.
Naturalmente, *gli altri* indumenti erano ancora al loro posto. E' praticamente impossibile strappare tessuti trattati con polimeri rinforzati.
Yuri riprese conoscenza praticamente nel mio stesso istante. Si drizzò a sedere di scatto.
"Dove sono?"
"Oh, da qualche parte su Vulcan." le dissi per tutta risposta. Ci avevano ammanettate con le mani dietro la schiena. Ci eravamo infilate in bocca al leone da sole, e ci eravamo fatte catturare per un'inezia.
"Che mortorio."
Yuri si stava lamentando del luogo in cui ci trovavamo. Oh, certo, era proprio una saletta deprimente. Praticamente era una scatola squadrata formata da pannelli grigiastri. Un *nulla* architettonico. Ma chi se ne fregava, in quel momento?!? C'era una caterva di cose estremamente più importanti a cui pensare, Yuri, stupida frignona!
Udimmo un suono metallico stridente.
Ne cercammo istintivamente l'origine.
Era la porta che si stava aprendo.
Un giovane con un giubbetto blu da aviatore spaziale apparve sull'ingresso. Impugnava una pistola a raggi con la destra.
"Voi due," disse. "Venite fuori di lì."
Ubbidimmo ai suoi ordini. Yuri era il ritratto della felicità. Per quanto la riguardava, nessun destino avrebbe potuto essere peggiore di essere rinchiusa in un posto senza nemmeno uno specchio.
Nel corridoio ci attendevano altri tre uomini. Stavo per architettare di mettere fuori gioco uno di quei ragazzoni, ma in quella situazione non mi parve proprio il caso.
Circondate dai quattro uomini (che bellezza se fossero stati *con* me, invece che *contro* di me), fummo condotte a un portale sfarzosissimo.
Si aprì slittando ai lati.
La prima cosa che attirò la mia attenzione fu uno schermo largo almeno 15 metri. Subito dopo, i pannelli di controllo disposti sotto di esso e colorati come un flipper. Successivamente, notai le dozzine di persone sedute di fronte alle console, circondate di robot che correvano indaffarati da una parte all'altra. Ci apparve tutto in una volta.
Era la sala di controllo principale.
"E così, ci si rivede."
Una voce riecheggiò improvvisa dall'alto.
Riconoscendola, alzai il capo e guardai in quella direzione. Vidi un sedile collegato all'estremità di un braccio meccanico mobile. Su di esso c'era seduto un uomo.
Il sedile si abbassò fino al pavimento.
L'uomo che sedeva su di esso era il dottor Teppeus.
"Temo di essere stato alquanto rude, l'ultima volta che ci siamo visti," disse. La sua voce aveva un timbro più disteso rispetto al nostro primo incontro. La sua espressione, bieca come non mai, era ciò che mi colpiva più di tutto. "Date le circostanze, non avevo altra scelta che adottare quel tipo di comportamento."
"Credo di capire," dissi con calma calcolata.
"La ragione per cui vi ho convocate qui oggi," continuò con fervore, "consiste nel volervi mostrare qualcosa che, penso, dovreste trovare interessante."
"E sarebbe?"
"Date un'occhiata allo schermo principale," ordinò con un cenno della testa.
"Aaaah!"
Yuri e io gridammo in coro.
Lo schermo mostrava la scena di una immane battaglia fra la stazione spaziale Vulcan e decine di navi spaziali.
"Meltonan deve aver avvertito la polizia," disse pieno di boria lo scienziato. "Un bel branco!"
Si abbandonò a una lunga e secca risata. Aveva un tono che mi fece raggelare il sangue. Per un istante ebbi la visione dell'anima tormentata di quell'uomo.
"Comunque, la situazione è esattamente quella che vedete coi vostri occhi... *Dirty Pair*. Sono certo che potete dedurre senza il mio ausilio chi sia attualmente in vantaggio."
Era proprio come aveva detto Teppeus. La lotta fra attaccanti e difensori era impari. Le Forze di Polizia di Dangle avevano contato sul numero, ma gli sviluppi erano stati evidentemente sfavorevoli.
Con l'ausilio di un distruttore classe 150 metri come principale punta d'assalto, la polizia cercava di spingersi il più avanti possibile ondata dopo ondata. Ma gli attacchi si rivelavano poco più che flebili dimostrazioni di forza, e non riuscivano a infliggere il benché minimo danno al loro avversario. Viceversa, ogni qualvolta essi riuscivano ad avvicinarsi a Vulcan, venivano rastrellati senza pietà dai laser e dai cannoni termici dell'artiglieria antiaerea della stazione. Le Forze di Polizia diminuivano, una nave dopo l'altra.
"Comandante!"
Uno degli uomini ai pannelli di controllo chiamò il dottor Teppeus.
"Messaggio in arrivo dalle Forze di Polizia di Dangle. Cosa devo fare?"
"Forse vogliono arrendersi," sogghignò Teppeus. "Un po' presto, devo dire, ma meglio così. Sintonizzi il canale video sullo schermo principale."
L'immagine sullo schermo gigante cambiò.
Ancora una volta, Yuri e io gridammo in coro. Il volto che

apparve sullo schermo era nientemeno che quello dell'indimenticabile, odioso e incredibilmente affascinante ispettore Bayleaf.
"Dottor Teppeus!"
Un Bayleaf assurdamente immenso parlò con voce squillante. Oh, avere un fusto in carne ed ossa di quelle dimensioni… Era qualcosa da mozzare il fiato. Lo detestavo, ma allo stesso tempo mi ero presa una cotta per lui.
"Qui è l'ispettore Bayleaf delle Forze di Polizia di Dangle. Abbiamo circondato Vulcan con più di cinquanta navi. Non avete alcuna speranza. Prolungare questa battaglia non avrebbe alcun significato. Chiediamo la vostra resa immediata e incondizionata."
Non credetti neanche per un istante che Bayleaf potesse essere il tipo che travisa le sorti di una battaglia. Senza dubbio stava tentando un bluff colossale proprio perché le cose si stavano mettendo male dalla sua parte. Ma anche così, la sua richiesta di resa risultava semplicemente ridicola.
Prima ancora che Bayleaf avesse finito di parlare, Teppeus lo sovrastò con un attacco di riso.
"Spegnetelo!" boccheggiò, ridendo tanto da non riuscire a parlare.
Lo schermo tornò scuro, inquadrando la battaglia nello spazio fra Vulcan e le astronavi. Yuri prese ad agitarsi e a frignare perché il signor Quantosonbello era sparito. Che cretina!
"Dottor Teppeus!" dissi con una voce che suonava acida anche alle mie stesse orecchie, "Crede sia veramente il caso di mettersi a ridere?"
"Come sarebbe a dire?" ribatté lui pieno di fiducia. "Non dirmi che hai creduto alle panzane che ha raccontato quel Bayleaf?"
"Non è questo," dissi. "Volevo solo consigliarle di andarci piano dato che, nel caso riuscisse a disfarsi della polizia, le Forze Spaziali della United Galactica sarebbero qui in un batter d'occhio."
"Oh," disse borioso. "Tutto qui?"
"*Tutto qui?!?*" strillai, allucinata dall'inaspettata reazione. "Vulcan non è in grado di affrontare le Forze Spaziali della United Galactica!"
"Hai ragione, senza ombra di dubbio," assentì. "Ad ogni modo, mentre la United Galactica sarebbe ancora in viaggio per raggiungerci, tutto sarebbe già finito. Dangle sarebbe già in mano mia, o perlomeno in quelle della mia organizzazione. Tutto ciò che riguarda il quartier generale delle Industrie Pesanti Gravas sarebbe nostro. E allora, attaccare Vulcan non sarebbe altro che un'inutile perdita di tempo."
"…in che senso?"
Diventai bianca come un lenzuolo. A Yuri, immobile al mio fianco, accadde esattamente lo stesso.
"Già. Dopotutto, è destino che dobbiate morire dopo averci fatto divertire un po'," disse Teppeus. Un ghigno crudele apparve sulle sue labbra. "Vorrei pertanto mettervi a conoscenza di come si sono svolti i fatti fin dall'inizio."
Dopodiché, prese a raccontarci con orgoglio tutta la faccenda. In breve, venimmo così a sapere che Teppeus faceva parte di un'organizzazione criminale retta da membri aventi vincoli di sangue.
Quest'organizzazione si chiamava Lucifero.
Lucifero aveva nel suo mirino le Industrie Pesanti Gravas, la maggiore fra le industrie di questo tipo, e la quarta a livello di capitale in tutta la Via Lattea. Il progetto consisteva nell'appropriarsi del suo quartier generale di produzione, e di tutto Dangle con esso. Con le Industrie Pesanti Gravas in tasca, Lucifero sarebbe stata in grado di dare del filo da torcere a chiunque all'interno della Galassia.
Il piano che avevano ideato era assolutamente spietato e selvaggio oltre ogni limite. Avevano intenzione di cospargere l'intero pianeta di Dangle del gas venefico *Galcron Sigma*.
Il Galcron Sigma rende inattivi i lobi frontali del cervello. Ha l'effetto di una vera e propria lobotomia chimica. Le persone contaminate dal Galcron Sigma perdono completamente la volontà, e restano inebetite e inermi.
Una volta gassato il pianeta, per Lucifero sarebbe stato un gioco da ragazzi prendere il controllo del governo, e Dangle con esso. Tutto ciò di cui avessero avuto necessità, avrebbero potuto chiederlo direttamente al presidente, e lui se ne sarebbe occupato in prima persona. Né il presidente, né i cittadini divenuti schiavi di Lucifero avrebbero opposto la benché minima resistenza.
Dangle e il quartier generale di produzione delle Industrie Pesanti Gravas sarebbero diventati la sede di Lucifero.
"Purtroppo, a volte può capitare di sbagliare qualche calcolo," brontolò Teppeus. "Nel nostro caso, si è trattato di Angaron. Angaron non aveva legami di sangue con Lucifero. Credemmo di non avere altra scelta oltre a quella di ignorare per una volta le nostre leggi, e ammetterlo fra di noi per attuare i piani. Fu un errore imperdonabile. Quello stolto ha fatto saltare in aria l'unico centro di controllo che avevamo a terra. E per di più ha lasciato un messaggio che avrebbe potuto svelare tutti i nostri piani. Un tradimento che ha pagato con la morte. Ma non tutto era ancora perduto. Potevamo ancora usare Vulcan come centro operativo. Non saremmo stati in grado di regolare con la minima precisione il volume di gas a terra, ma il piano poteva essere portato avanti anche solo da Vulcan. Avremmo potuto controllare in seguito il lavoro svolto e occuparci delle eventuali inesattezze successivamente."
Teppeus indicò uno dei tanti pannelli di controllo.
"Osservate quello. Vedete quella cifra sullo schermo? 1.442 secondi. E' il tempo che resta prima che le cisterne di Galcron Sigma piazzate su Dangle vengano aperte. Ora mancano 1.411 secondi. Siamo stati costretti ad accelerare le operazioni non appena voi due avete iniziato a ficcare il naso in giro, ma alla fine è andato tutto come programmato."
Sembrava che il racconto di Teppeus dovesse non aver

mai fine. Io, comunque, avevo smesso di dargli ascolto. Avevo già sentito quel che mi occorreva sapere. La cosa interessante consisteva nel fatto che Vulcan era l'unico centro di comando rimasto. Perché era così importante? Ovviamente perché questo significava che se fossimo riuscite a far volare in mille pezzi questo posto, il piano intero sarebbe fallito. Questo era il momento di entrare in azione.

Feci un cenno a Yuri con gli occhi. Capì immediatamente. Facendo finta di niente, scivolò dietro di me.

"Ow!"

Yuri cadde con un gridolino. Tutti gli occhi della sala di controllo si girarono nella nostra direzione. Perfino Teppeus smise di parlare, e posò il suo sguardo penetrante su di noi.

"Ma che cavolo fai, cretina!" strillai. "Perché non guardi dove metti quei piedi?!?"

Mi chinai e presi la spalla di Yuri con le mani, ancora imprigionate dietro di me dalle manette. Fingendo di farsi aiutare, Yuri allungò il collo e morse l'anello che portavo all'anulare destro così forte che si sentì lo schiocco.

Cercò di rialzarsi in piedi.
"Se lo rifai, col cavolo che ti aiuto di nuovo!" le urlai.
Comunque, già non ci guardava più nessuno.
Avevamo fatto quanto ci era stato possibile. Ora non ci restava che aspettare.
Ma l'attesa era un'agonia. Sullo schermo principale le navi della polizia venivano fatte fuori una dopo l'altra. E contemporaneamente, la cifra sulla console calava incessantemente in un inesorabile conto alla rovescia verso l'ora zero, l'inizio della messa in atto del piano di Lucifero.
Era veramente insopportabile. Il nostro asso nella manica non dava ancora segni di vita.
Solo 410 secondi al via. Ora, 400 secondi. Ora...
Il portale si aprì di botto. Da quella direzione provenne un grido che fece gelare il sangue nelle vene a tutti, e insieme a esso un ruggito familiare.
"E' arrivato!" gridò Yuri, raggiante di felicità.
Gridando e gemendo, un gruppo di uomini completamente insanguinati crollarono sul pavimento della sala di controllo.
"Cosa... cosa significa, questo?!?"
La faccia di Teppeus si contrasse dalla sorpresa. Beccati questa, cocco!
Fra urli e grida, il muro di gente attorno alla porta si aprì. Si rovesciarono come una valanga umana verso la parete di fondo più lontana. Era una fuga causata dal terrore.
Sgusciando all'improvviso fra di loro, una gigantesca ombra nera volteggiò in aria.
Era una specie di felino con grossi sensori che si estendevano dal suo dorso come fruste, e con antenne arricciate invece di orecchie.
"Mughi!"
Lo chiamammo a noi. Mughi dilaniò la dozzina di uomini che ci separava in un'orgia di sangue, e balzò nella nostra direzione.
"Mughi! Liberaci dalle manette!"
Ancor prima di finire la frase, le manette scattarono e si aprirono. Per Mughi, essendo in grado di manipolare le onde elettromagnetiche e le correnti elettriche a piacimento, aprire due paia di manette magnetiche è veramente un'inezia.
"Ascoltami, Mughi," gli gridai. "Fa' a pezzi tutto quel che trovi in questa sala, come ti pare e piace! Blocca chiunque cerchi di intralciarci! Fai tutto a brandelli!"
Mughi si rigirò di scatto e si fiondò a capofitto nella sua missione di morte e distruzione. La sua furia era orribile, anche per un ottimo motivo. Non aveva ancora ingerito la sua capsula giornaliera di *kalium*. Non conta proprio insegnar loro a convivere con gli umani, perché quando sono affamati, sono privi di controllo come belve feroci. Una loro zampata può polverizzare la pietra, le loro zanne attraversano senza impaccio l'acciaio. E come se non bastasse, i sensori sul dorso sono in grado di maneggiare qualsiasi tipo di arma.
Mughi aveva resistito.
Fino al momento del segnale d'emergenza che gli avevamo trasmesso tramite il mio anello, aveva atteso pazientemente nella sala di Riposo & Ricreazione, combattendo contro il suo stomaco vuoto. Era quindi naturale che si fosse gettato a capofitto nell'azione non appena ricevuto il nostro segnale. Usando tutto il suo potere al massimo, aveva aperto il portale, la camera di decompressione, il boccaporto, si era fatto strada fra i pannelli divisori, e aveva sbranato chiunque avesse tentato di ostacolare la sua avanzata... E questo per salvare noi due.
Il conto alla rovescia sulla console si era fermato a 32 secondi. La sala di controllo era ormai completamente inutilizzabile.
"Kei!"
Yuri corse verso di me con un rifornimento di pistole a raggi. "Non si trova più il dottor Teppeus!"
"Maledizione!" imprecai. "Ha preso il volo!"
"C'è solo un'uscita," disse Yuri porgendomi due pistole. "Diamogli dietro!"
"Andiamo!"
Lasciando Mughi alla propria occupazione, sgombrammo dalla sala di controllo. Se avessimo di nuovo avuto bisogno di lui più tardi, avremmo sempre potuto richiamarlo con il mio anello. Lo lasciammo a divertirsi finché quel momento non fosse venuto.
Individuammo Teppeus non appena entrammo nel corridoio. Era perfettamente dritto, ed era impossibile non vederlo. Demmo la caccia alla sagoma del professore in ritirata, anche se ormai grande alla vista quanto una formica.
Non dovemmo certo spremerci le meningi per immaginare dove si stesse dirigendo. Stava puntando solo verso l'hangar delle scialuppe spaziali. Aveva in mente di abbandonare Vulcan e farla franca. E, ovviamente, aveva intenzione di mollare tutti i suoi tirapiedi. No, non era proprio tagliato per essere un capo.
"Ci sta sfuggendo!" gridò Yuri. Aveva ragione. Avevamo appena accorciato di un po' la distanza fra noi e lui. Di questo passo, sarebbe fuggito nello spazio.
Teppeus aveva già raggiunto l'hangar.
"Yuri!" urlai. "Lancia la Carta Sanguinaria! Lascia che faccia quel che deve fare nell'hangar!"
Ecco cosa avevo in mente. La Carta Sanguinaria è in grado di tagliare due millimetri di lega KZ. Se l'avessimo lasciata svolazzare alla cieca per l'hangar, avrebbe potuto fare a fette qualche apparecchiatura delle scialuppe rendendole inutilizzabili. E non solo. Se avessimo avuto abbastanza fortuna, avrebbe anche potuto sistemare una volta per tutte il dottor Teppeus in nostra vece.
Yuri capì immediatamente le mie intenzioni. Estrasse la Carta dal taschino e la lanciò con quanta energia aveva in corpo.
Sparì nell'hangar pochi secondi dopo l'entrata di Teppeus.
Nel giro di venti-trenta secondi, fui sul posto anch'io.
Teppeus se ne stava impalato come un baccalà sul lato opposto dell'hangar a bocca aperta e con gli occhi sgranati. C'erano tre scialuppe nell'hangar, e tutte erano state irrimediabilmente danneggiate dalla Carta

Sanguinaria. Sembrava che Teppeus le avesse provate tutte e tre. La sua splendida chioma bianca era completamente scompigliata, e le sue spalle sussultavano a causa del respiro affannoso.
"Questo è opera vostra!" ringhiò non appena mi vide.
"Hai voluto la bicicletta? Ora *pedala*!" sparai di rimando. Avanzai a grandi passi verso di lui.
"Perché non si arrende, ora?" dissi cercando di convincerlo. "Un vero uomo riconosce e accetta la sconfitta."
Teppeus scoppiò in una fragorosa risata, gettando la testa all'indietro pieno d'ilarità. Per un istante, credetti veramente che fosse impazzito, ma mi sbagliavo. Supposi che stesse ridendo sprezzante del proprio fallimento.
La risata finì repentinamente.
"Puttana!" urlò privo di controllo.
Si lanciò verso di me.
Premetti il grilletto.
Teppeus crollò al suolo, il torace trapassato dal raggio della mia pistola.
Con il fiatone, finalmente Yuri mi raggiunse.

Tornammo sulla Lovely Angel. Anche Mughi era rientrato, immensamente soddisfatto, con il nero corpo impregnato di sangue. Ragazzi... E noi lo chiamiamo *cucciolone*!
Non avremmo voluto farlo, ma contattammo comunque l'ispettore Bayleaf per informarlo che ormai Vulcan non era più operativo. Bayleaf non disse una parola. Sbuffò, semplicemente.
Facemmo su baracca e burattini e lasciammo la stazione spaziale. La vedevamo diventare sempre più piccola alle nostre spalle.
"Abbiamo fatto proprio un ottimo lavoro," dissi. "Non potranno più chiamarci *Dirty Pair*, da ora in poi."
"Chissà..."
Per qualche motivo, Yuri mi sembrava accigliata.
"Ma certo che no!" obiettai alzando il volume della voce. "Certo, ci sarà stato anche un po' di movimento sul finale, ma per quanto riguarda la Galapagos, si è trattato di un incidente. E' la prima volta che ci capita."
"Guarda!"
Yuri indicò improvvisamente lo schermo principale. Mostrava ancora Vulcan. Sembrava non ci fosse nulla di strano. Eccetto, forse...
"Oh, no!"
Mi si gelò il sangue nelle vene.
"I motori... sono... accesi..."
Non saprei dire quali fossero stati. Ma aveva importanza?! Alcuni dei razzi d'altitudine di Vulcan erano ancora accesi, e stavano spingendo la stazione spaziale verso il pianeta sottostante.
"Qualche idiota deve averli maneggiati per errore..."
Mi sembrò che la voce di Yuri uscisse dalle profondità della terra.
"Non si può... fermare?"
"Non credo. Non con una massa del genere."
"Ma... brucerà nell'atmosfera, vero?"

"Non credo. Non con una massa del genere."
"Precipiterà in mare, allora, no?" strillai isterica. "O comunque si schianterà in qualche posto dove non c'è gente... Che so, nel deserto... nella savana! Ai poli! Hai tutte le possibilità che vuoi, no? Per favore, non precipitare in zone abitate!"
Purtroppo...
Tutto inutile.
Vulcan, con la maggior parte della sua struttura intatta, si schiantò a terra, con precisione millimetrica, nel centro della città di Tascopolis, nel continente erkaniano.
Secondo i testimoni oculari, un'orrenda nuvola a fungo si sollevò per migliaia di metri nel cielo. L'onda sismica causata si ripercosse su tutto il continente. Fu distrutto quasi tutto.
Il calcolo delle vittime: 1.264.328.
E ancora una volta, il nome delle *Dirty Pair* fece il giro della galassia.

-continua

Se avete seguito con attenzione la serie televisiva di Lamù negli anni Ottanta, vi sarete senz'altro chiesti chi diamine fosse quel bambino paffutello che, ascia alla mano e bavaglino rosso imperversava negli episodi di Uruseiyatsura *a cavallo di un orso. Si tratta di Kintaro, uno dei più noti personaggi delle leggende giapponesi, di cui voglio raccontarvi in breve la storia, in modo che anche voi possiate rendervi conto di chi fosse e perché mai sia apparso come comprimario in una serie così famosa.*

KINTARO - Leggenda popolare giapponese

Si narra che un tempo, ai piedi del monte Ashigara, vivessero una donna e il figlioletto Kintaro. Il piccolo, fin da quando fu in grado di muovere i primi passi, dimostrò di essere in possesso di una forza sovrumana e di una salute di ferro; la sua crescita, infatti, era tanto veloce da lasciare allibiti anche gli animali del circondario, e il bavaglino-maglietta che la mamma gli confezionò abbondando nelle misure, ben presto gli calzò a pennello. Fu così che conigli, scimmie, cerbiatti, scoiattoli e tassi iniziarono a conoscere quel forzutissimo bambino che se ne andava in giro con il suo bavaglino rosso sul quale campeggiava l'ideogramma *kin*, che oltre a essere l'iniziale del suo nome, significa anche *oro*. Kintaro era considerato un vero e proprio figlio della natura: passava intere giornate a giocare con gli animali, e in particolar modo a organizzare veri e propri tornei di *sumo* con loro. Ovviamente, nessuno era in grado di batterlo. E non c'era inverno gelido o estate afosa che tenesse: il piccolo continuava ad avere in sé un'innata energia ad animarlo. Così, mentre gli animali andavano in letargo nelle loro tane, Kintaro si faceva lunghe nuotate nei laghetti gelati, o ancora, nei caldi pomeriggi d'estate quando tutti annaspavano nell'afa, lui si divertiva a correre sui prati per ore e ore senza mai fermarsi. Quando Kintaro compì cinque anni, la mamma gli regalò un'ascia; ma essendo d'animo gentile, il forzutissimo bambino, invece di usare l'attrezzo come arma, lo impiegò per aiutare la donna a raccogliere legna da ardere.

Un giorno gli animali del bosco chiamarono Kintaro perché andasse con loro a raccogliere castagne al Picco dell'Orso, un luogo temuto da tutti poiché proprio là viveva uno degli orsi più grossi e feroci che fossero mai esistiti al mondo; ma questo Kintaro non lo sapeva, e tranquillo e beato corse assieme agli altri animali a raccogliere quei deliziosi frutti. L'unico ostacolo che si parò davanti a loro fu il Gran Burrone, uno strapiombo che divideva il Picco dal resto del paese: il ponte sospeso su di esso era stato divelto dall'ultima violenta tempesta. Mentre tutti si stavano già rassegnando a tornarsene a casa senza castagne, Kintaro volle a tutti i costi rimediare un ponte di fortuna; l'unico problema consisteva nel fatto che anche il più alto degli alberi dei dintorni era troppo corto per coprire la distanza... ma solo se tagliato. Allora Kintaro si fece forza, e digrignando i denti spinse un grosso castagno fino a sradicarlo: con la chioma sull'altro ciglio dello strapiombo e le radici dalla loro parte, gli animali e il bambino riuscirono finalmente a passare.

Ma ben presto, mentre tutti erano impegnati a raccogliere castagne grosse come mele, la leggenda del Picco dell'Orso si rivelò avere basi fondate. Tra le fronde si udì un profondo ruggito che fece fuggire tutti gli uccelli dei dintorni, poi una immane massa nera oscurò il sole, coprendo d'ombra l'allegro gruppetto di amici. Tutti presero a correre terrorizzati nelle più svariate direzioni, ma Kintaro rimase al suo posto. Il gigantesco orso cercò di colpirlo con una zampa, ma Kintaro la evitò, girò attorno alla bestia, e lo strinse fra le braccia in una morsa d'acciaio. Sia l'orso che Kintaro ansimavano per lo sforzo, ma alla fine il bambino ebbe la meglio, e dopo aver sollevato l'avversario sopra la testa, lo scaraventò violentemente a terra. Il gigantesco bestione dovette promettere di lasciare in pace gli altri animali più piccoli, e addirittura, col tempo si affezionò a Kintaro.

Da allora, tante sono le voci che hanno percorso le pendici del monte Ashigara, e i molti viandanti, contadini e cacciatori che si sono trovati in giro per quei luoghi, giuravano di aver visto "un bambino vestito di rosso e d'oro cavalcare un gigantesco orso, brandendo un'ascia". Qualcuno (ma si sa, le voci corrono come vento), asserisce che il celebre e valoroso samurai Sakata no Kintoki che operava a Kyoto fosse proprio lui da adulto. Ma chi può dire se questa è la realtà? Forse l'orso che qualcuno vedeva aggirarsi nottetempo nei pressi della sua residenza?...

Sperando di aver ottenuto un discreto effetto soporifero, vi saluto, e vi do appuntamento alla prossima leggenda.

Andrea Baricordi

11
GHOST COAST

2030.9.18

SEI SICURO CHE NON CI STIA PEDINANDO NESSUNO?

AUTO RUBATA A UN **VIP** PER RITARDARE L'INTERVENTO DELLE AUTORITÀ - MS.

SKREEP

KA-TONK
OOPS!
CHE SUCCE-DE?

EHM...E' TUTTO DIROCCATO... ERANO ANNI ORMAI CHE NON VENIVO PIU' QUI... EH-EH-EH

GABRIEL-LA! E' TORNA-TO IL TUO PA-DRONE!!

GA BRI EL LA!
HAI ISTALLA-TO UN SISTE-MA DELLA 6ª GENERA-ZIONE A GUARDIA DI QUESTO POSTO?
?

SEMBRA CHE QUALCUNO SIA VENUTO A FARCI VISITA...
ANCHE SE SI TRATTA DI UN ELEMENTO DI SERIE B, HA COMUNQUE INTERROTTO IL CIRCUITO DI COLLEGAMENTO DELLA PORTA...
NON CI HANNO ANCORA SPARATO... STARANNO ASPETTANDO CHE TU ENTRI DENTRO!
NON C'E' STATA ALCUNA REAZIONE, QUANDO HO ESTRATTO LA PISTOLA ...CREDO CHE NON CI SIA NESSUNA SORVEGLIANZA...
PENSI CHE ESISTA UN CANALE CHE ABBIA FATTO TRAPELARE LA NOTIZIA DEL NASCONDIGLIO?
ESCLUDENDO DEI SEMPLICI LADRUNCOLI, SI TRATTA SICURAMENTE DI PROFESSIONISTI CON RETI D'INFORMAZIONE DI SERIE A!
BJ-JIK
GHWOOM...
CRIBBIO!

BLAAAH! QUESTO FETORE È INSOPPORTABILE!!
SARANNO PASSATE DUE SETTIMANE DA QUESTA STRAGE... NONOSTANTE IL MIO CERVELLO STIA TENTANDO DI PURIFICARE IL FURANO SENTO LO STESSO UNA GRAN PUZZA!

CI SONO I CADAVERI DI TRE LADRUNCOLI... SARANNO RIMASTI VITTIMA DEL SISTEMA DI DIFESA...
BEEEEP!
PUO' DARSI CHE SIA UNA TRAPPOLA... STA' ATTENTO!!

ALLORA CHE FINE HA FATTO LA MACCHINA DEI LADRUNCOLI?
CERTO CHE FARO' ATTENZIONE... MA CHI POTREBBE PREPARARE UNA TRAPPOLA TANTO INSIGNIFICANTE?

KLONG
PHSUFFF!

EH!?
IL PORTONE NON È ALTRO CHE UNA CHIAVE! LA VERA PORTA È QUESTA!
SDRUS

PENSI CHE SIA IN BUONE CONDIZIONI IL CORPO ARTIFICIALE D'EMERGENZA?
SPERO DI SI ALTRIMENTI SAREBBE UN BEL GUAIO PER ME...
0~145→
146-300→→

TI RICORDI DOV'È?
NEL NUMERO 227!
0~145
146-300
FUCK

ORA NON CREDI CHE POTREBBE ESSERCI UNA TRAPPOLA?
SE IO NON FOSSI STATA SEMPRE COSÌ NERVOSA E PRUDENTE, NON SAREI POTUTA SOPRAVVIVERE FINO A OGGI!
226
227
BLIP
KLK
KLAKT

DOVREI AVERE ...UN COLTELLO...

YIP YIP
JIKKA WHIRRR
YP

POMELLO SENSIBILE ALLE IMPRONTE DIGITALI, UN MODELLO POCO SOFISTICATO

TROVATO!
NATURALE!
228
WHRRR

EH!?

SPT
PTOUFF

AH...!
FTFLOPT
PTUF
LA LEGA DI ALLUMINIO... SI È AMMUFFITA...!? NON È POSSIBILE !!

IL SILICIO, LE RESINE ACRILICHE, LE FIBRE... TUTTO FRADICIO!!
SBAM
SCEMO...

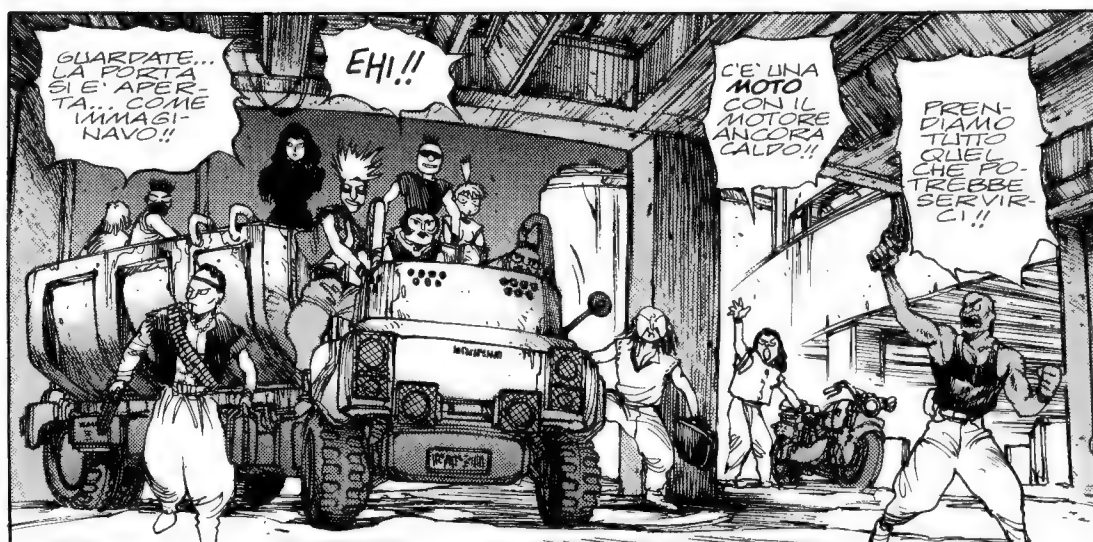
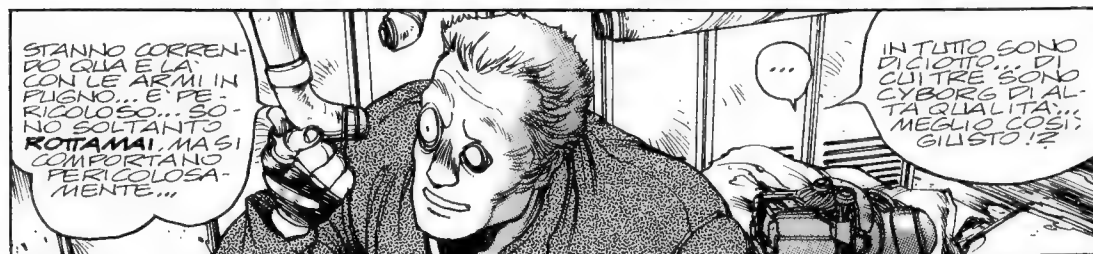
COME IMMAGINAVO... NEI PEZZI ACQUISTATI ILLEGALMENTE, IL TEST SULLA RESISTENZA AI MICROBI È EFFETTUATO ALLA MENO PEGGIO!
DA QUESTO PUNTO DI VISTA LA 9a SEZIONE ERA PERFETTA... ALMENO POTEVO DISPORRE DI ARTICOLI DI PRIMA SCELTA!

!

ORMAI È INUTILE STARE QUI... IL MIO GHOST MI DICE CHE SAREBBE MEGLIO ANDARE VIA!
ASPETTA!!

FORSE E' GENTE CHE E' CAPITATA QUI PER CASO E CHE NON HA NIENTE A CHE FARE CON QUESTA STORIA...
E SE STESSERO ASPETTANDO SOLTANTO L'APERTURA DELLA PORTA PER **AGGREDIRCI**...!? QUELLI CHE ENTRERANNO PER PRIMI SARANNO SICURAMENTE DOTATI DI CORPI ARTIFICIALI DI BUONA QUALITÀ...

SAI COSA SONO "I DIRITTI DELL'UOMO"?
CREDO DI NO...

E' UN CONCETTO NATO AI CONFINI TRA MORALE E REALTÀ!
RIESCO A CAPIRE IL SUO IDEALE DI FONDO, MA NON L'HO MAI VISTA METTERE IN PRATICA...

GUARDATE... LA PORTA SI E' APERTA... COME IMMAGINAVO!!
EHI!!
C'E' UNA **MOTO** CON IL MOTORE ANCORA CALDO!!
PRENDIAMO TUTTO QUEL CHE POTREBBE SERVIRCI!!

STANNO CORRENDO QUA E LA' CON LE ARMI IN PUGNO... E' PERICOLOSO... SONO SOLTANTO **ROTTAMAI**, MA SI COMPORTANO PERICOLOSAMENTE...
...
IN TUTTO SONO DICIOTTO... DI CUI TRE SONO CYBORG DI ALTA QUALITÀ... MEGLIO COSÌ, GIUSTO!?

CHE PUZZA DI CADAVERI... MI FA RICORDARE QUANDO MORÌ IL GAMBERO D'ACQUA DOLCE CHE AVEVO DA PICCOLO!
MI BRUCIANO GLI OCCHI!
SEMBRA UN EX-ISTITUTO DI RICERCA CHIMICA, QUINDI STATE ATTENTI AI MEDICINALI!
NONOSTANTE TUTTA QUESTA POLVERE, NON CI SONO IMPRONTE...
KERRANK
EH EH
POTREBBE ESSERCI UNA PORTA SEGRETA O QUALCOSA DEL GENERE, NEI DINTORNI...
MI BATTE IL CUORE PER LA FELICITÀ!
IN UN EDIFICIO COSÌ GRANDE DEV'ESSERCI PER FORZA QUALCOSA DI INTERESSANTE! ALTRIMENTI AVREMMO ASPETTATO INUTILMENTE PER TUTTO QUESTO TEMPO CHE LA PORTA SI APRISSE...
ESISTE UNA PICCOLA PERCENTUALE DI PROBABILITÀ CHE IO NON TORNI... PERCIÒ TI LASCERÒ QUI IN MODO CHE TI POSSANO TROVARE FACILMENTE...
QUANDO LA BATTERIA DEL DISPOSITIVO DI MANTENIMENTO DELL'ORGANISMO SARÀ SCARICA, SARAI IN DIFFICOLTÀ, DICO BENE?
NON MI TROVERÒ IN DIFFICOLTÀ... SEMPLICEMENTE... MORIRÒ...
COMUNQUE SIA, TORNERÒ CON UN CORPO ARTIFICIALE DI OTTIMA QUALITÀ! QUINDI PENSA A COME RINGRAZIARMI, PERCHÉ DOVRÒ COMMETTERE UN OMICIDIO PER SALVARE TE!
DIPENDE... SE DURERÀ LA BATTERIA FINO AL TUO RITORNO...
PASSO AL MODO AUTISTICO COSÌ RISPARMIERÒ ENERGIA. PER SVEGLIARMI DOVRAI USARE IL CODICE 11...

FINALMENTE SONO RIUSCITO A COLLEGARMI CON TE...
!?
CHI DIAVOLO È CHE RIESCE A INTERROMPERE IL MODO AUTISTICO!?
CI HO MESSO MOLTO TEMPO...
SENTO DELLE RETI MOLTO DEBOLI, MA IMMENSAMENTE PROFONDE... PUÒ TRATTARSI SOLAMENTE DEL MARIONETTISTA!
MA IL MARIONETTISTA NON ESISTE PIÙ... CHE SIA LA CONFUSIONE DELLE MIE MEMORIE? OPPURE ERRORI DI MEMORIA!?
NON SONO DOMANDE DA PORRE A ME, QUESTE!
CHE VUOLE DA ME, IL MARIONETTISTA? SI È TRASFORMATO IN UNO SPIRITO?
VORREI CHIEDERTI UN FAVORE ...MA PRIMA LASCIA CHE TI SPIEGHI... È UN FAVORE DAL QUALE TRARREMO PROFITTO ENTRAMBI...
VOI, L'UNIVERSO MATERIALE, NON SIETE ALTRO CHE UNA PICCOLA MOLECOLA... DAL PUNTO DI VISTA QUANTISTICO LA VOSTRA ESISTENZA È ANCORA INCERTA!
...ALTRIMENTI, SIA I SIGNIFICATI CHE LE INFORMAZIONI NON REGISTRATE, TIPO LA MEMORIA DEL CERVELLO, NON POTREBBERO ESISTERE...

TU SAI COME MANTENERE L'EQUILIBRIO DI UNA RETE ED EVITARE UNA CATASTROFE?
ESISTONO DUE METODI ...

IL PRIMO E' FARE DUE COPIE...
COSI' FACENDO, ANCHE SE UNA DI LORO DOVESSE PER QUALSIASI MOTIVO ESTINGUERSI, RIMARREBBE SEMPRE L'ALTRA.
ORIGINALE.
1a COPIA
2a COPIA

IL SECONDO METODO, E' CREARE FUNZIONI MOLTEPLICI, IN MODO DA POTERSI ADATTARE A QUALSIASI TIPO DI CATASTROFE, DIVIDENDO E FRAZIONANDO SE STESSE ...
NE' PIU' NE' MENO COME GLI **ESSERI VIVENTI**...CHE DA SEMPLICI ESSERI UNICELLULARI, SI SONO EVOLUTI IN MULTICELLULARI CON PIU' FUNZIONI ...
POSITIVO:
NEGATIVO:

QUANTO PIU' AUMENTANO LE COPIE ATTRAVERSO LA RIPRODUZIONE, TANTO PIU' SI ABBASSA LA POSSIBILITA' DI CATASTROFE ...
ALLA FINE SI FORMERA' UN' IMMAGINE DELL' UNIVERSO, MOLTIPLICATO PARALLELAMENTE ...
TEMPO: T
NUMERO TOTALE = 2^n!
n

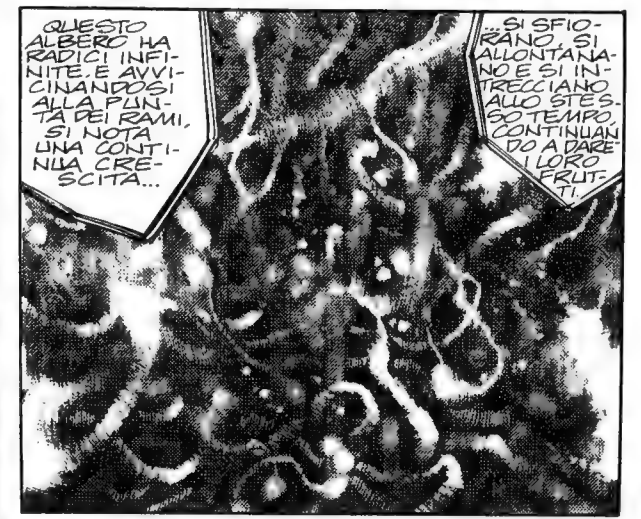
S. FORMERA' UNA RAMIFICAZIONE CHE PARTIRA' DA UN CAMPO UNITARIO, CONTINUANDO AI **FERMIONI**, PER PROSEGUIRE AI **BOSONI**, FINO ALLA GRAVITAZIONE. SI CREERANNO DELLE INTERAZ.OI.., L'UNA DOPO L'ALTRA, FORMANDO I **PROTONI**, CHE POI A LORO VOLTA COSTITUIRANNO UN NUCLEO ATOMICO FINO AD ARRIVARE ALL'ATOMO...
VERRANNO CREATE LE CELLULE E I TESSUTI DEGLI ESSERI VIVENTI... FINO A RAGGIUNGERE TUTTE LE SPECIE ANIMALI E VEGETALI...
CAMPO UNITARIO
FERMIONI?
COSA?
BOSONI?
GRAVITA'?
FOTONI?
LIVELLO
INTERAZIONE ELETTROMAGNETICA
DEBOLE.
INTERAZIONE FORTE.
INTERAZIONE ELETTROMAGNETICA.
INTERAZIONE DEBOLE.
SPECIE TOTALI = 2^m! -LIVELLI INIZIALI O DI ALTRO TIPO NUMERO. LIVELLO X > LIVELLO X-1?
m

L'UNIVERSO DA NOI CONOSCIUTO, E' UNO DEI TANTI 2^n! ED E' COMPOSTO DALLE COMBINAZIONI DEI 2^m! GENERI DI ELEMENTI ...
IL VALORE NUMERICO DI **n E m**, SEMBRA CONTINUARE ALL'INFINITO. MA NON E' SICURO AL 100%... PARE CHE TUTTO QUESTO ABBIA A CHE FARE CON L'ESPLOSIONE A CATENA CHE FECE NASCERE L'UNIVERSO...
MA LIMITIAMO LA STORIA SOLTANTO ALL'UNIVERSO CHE COMPRENDE NOI...

LIMITE DI FRATTURA (NON TROVATE STRANA L'ESPRESSIONE: "LIMITE"?) M.S.

I FRUTTI SI LASCIANO INTRECCIARE DAI RAMI, QUESTO E' IL DESTINO. QUANDO I RAMI SI INTRECCIANO E' DIFFICILE SCIOGLIERLI, QUINDI SE IL DESTINO E' BUONO NON ESISTE ALCUN PROBLEMA, INVECE, SE E' CATTIVO CI SI TROVA IN DIFFICOLTA'.

I FRUTTI SI LASCIANO INTRECCIARE DAI RAMI. QUESTO E' IL DESTINO. QUANDO I RAMI SI INTRECCIANO E' DIFFICILE SCIOGLIERLI. QUINDI SE IL DESTINO E' BUONO NON ESISTE ALCUN PROBLEMA. INVECE, SE E' CATTIVO CI SI TROVA IN DIFFICOLTA'.

I MISTERI DELLA CABALA, LE LEGGENDE DEL NORD EUROPA, QUELLE DELLA CINA, L'ALBERO DELLA SAPIENZA DELL'EDEN, QUELLO DELLA VITA, QUELLO DEL MONDO... QUEST'ULTIMO SAREBBE PIÙ ESATTO CHIAMARLO "COLONNA SACRA DEL CIELO"...
...FANNO TUTTI PARTE DI UN UNICO SISTEMA DELL'UNIVERSO, CON IL QUALE I MEDIUM HANNO TENTATO UN ACCESSO INDIPENDENTEMENTE DALL'EPOCA, DALLA CULTURA E DALLA RAZZA, TRAMANDATO TUTTO QUESTO FINO A OGGI.

QUESTO ALBERO HA RADICI INFINITE, E AVVICINANDOSI ALLA PUNTA DEI RAMI, SI NOTA UNA CONTINUA CRESCITA...
...SI SFIORANO, SI ALLONTANANO E SI INTRECCIANO ALLO STESSO TEMPO, CONTINUANDO A DARE I LORO FRUTTI.

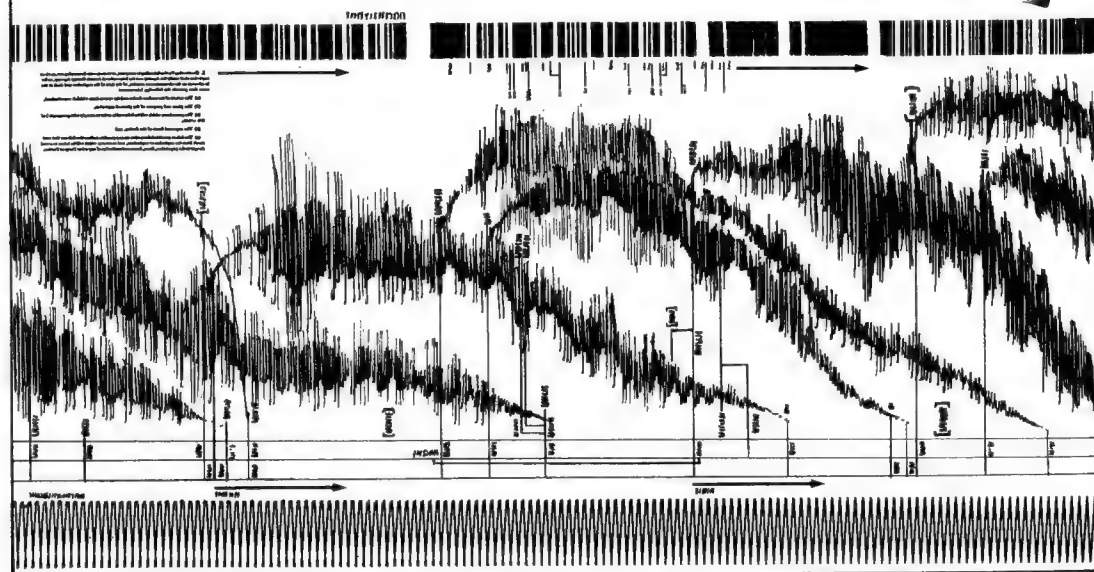
NON SI TRATTA DI UNO SPOSTAMENTO NELLO SPAZIO.

L'UNIVERSO PROCEDE RUOTANDO E SEGUENDO IL "TEMPO" DEL MOMENTO...

RICERCA LA STABILITA', PER ALIMENTARE LA SUA ESISTENZA ...COMPLICANDO SE STESSO E DIVERSIFICANDOSI, A VOLTE E' COSTRETTO ANCHE AD ABBANDONARE QUALCHE SUO SISTEMA...

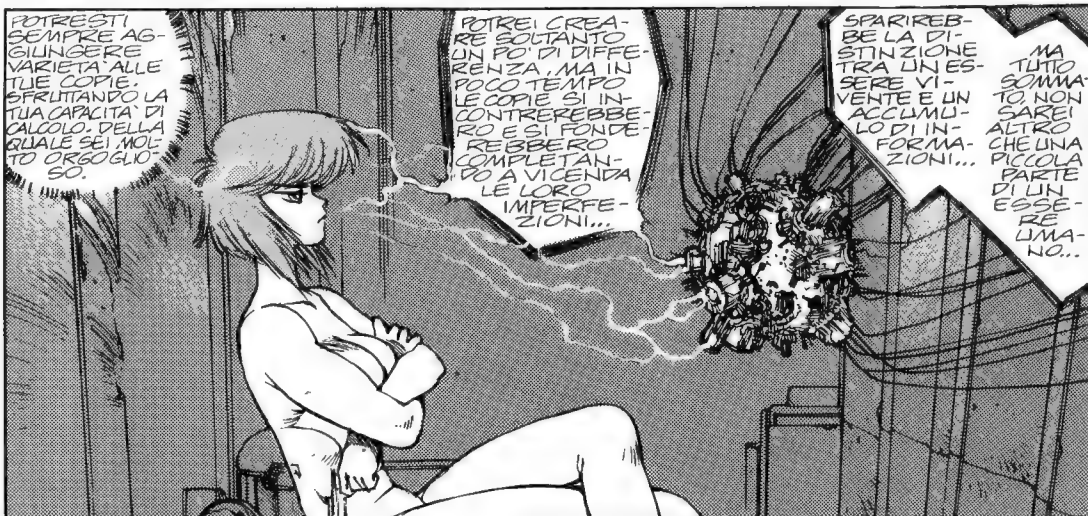
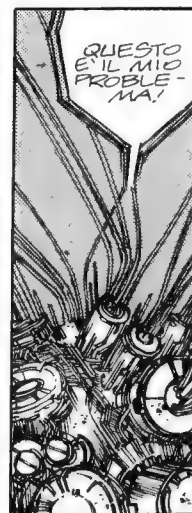
COME E' SUCCESSO PER I DINOSAURI_ M.S.

LE RETI CEREBRALI SONO DOTATE DI FUNZIONI PER DIMENTICARE... TUTTE LE ALTRE CELLULE INVECCHIANO, MUOIONO E RINASCONO SEGUENDO IL METABOLISMO...

...LASCIANDO SOLTANTO I GENI E I MIMI, AL MOMENTO DELLA MORTE... TUTTO CIO' DOPO AVER CANCELLATO UNA GRANDE QUANTITA' DI INFORMAZIONI ACQUISITE DURANTE TUTTA L'ESISTENZA. COSI' COME LE DECADENZE PERIODICHE DELLA CIVILTA'... QUESTA NON E' ALTRO CHE LA FUNZIONE DIFENSIVA DEL SISTEMA, CONTRO IL SUO INDURIMENTO...PER EVITARE LA CATASTROFE...

QUESTO MODO DI PENSARE, GIUSTIFICA IL COMPORTAMENTO STUPIDO CHE CAUSA GLI ERRORI DELL'UOMO.

NON IMMAGINAVO CHE TU POTESSI PARLARE DEL **BENE** E DEL **MALE**... COMUNQUE QUESTI NON SONO DETTAGLI IMPORTANTI...

PRENDENDO IL PARAGONE DELLA RELIGIONE, **QUESTO** E' IL MOTIVO PER CUI **DIO** NON ELIMINA IL **DIAVOLO**...

I CREDENTI ACCETTANO QUESTO COME PROVA STESSA DELLA LORO FEDE...

CONCETTO SPIEGATO ANCHE NEL 19° EPISODIO DI "APPLESEED", VOLUME 2
TRE-MS.

TU SOMIGLI A UNA **CELLULA CANCEROSA**... CHISSÀ SE L'INTELLIGENZA È COME UN CANCRO...
IL TUO PARAGONE È CONCETTUALMENTE SBAGLIATO... MA PUÒ ESSERE VALIDO DAL PUNTO DI VISTA DELLA ECCESSIVA RIPRODUZIONE.

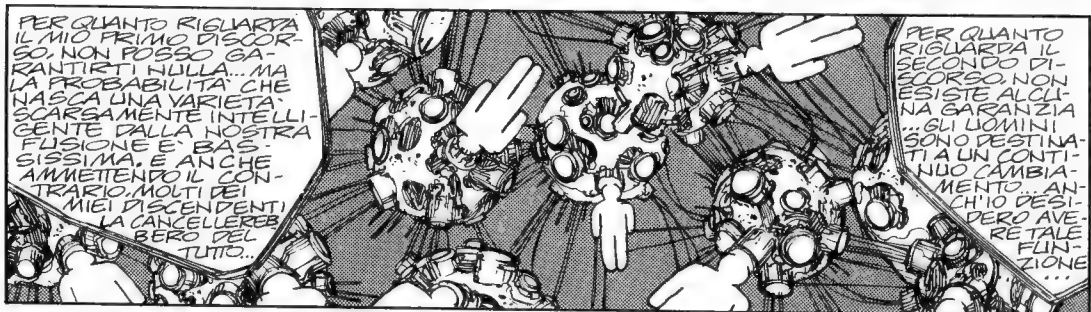
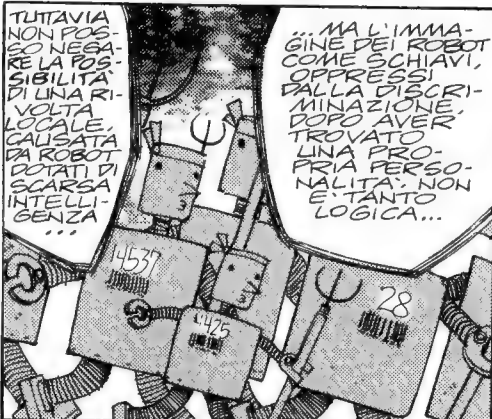
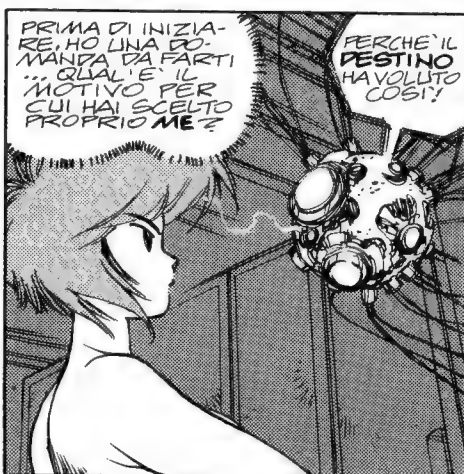
PASSIAMO AL DUNQUE... CIÒ CHE TI VORREI CHIEDERE, BASANDOMI SU TUTTI I CONCETTI ESPRESSI, È...
...IN SOMMA... VORREI **FONDERMI** CON TE PER CREARE SIA LA **VARIETÀ** CHE L'**AMBIGUITÀ**!

COSA ?!?

MI STAI PROPONENDO DI CREARMI **MOLTEPLICI PERSONALITÀ**!? STAI SCHERZANDO!? RIFIUTO TASSATIVAMENTE... BRUTTO **IMBECILLE**!
NON STO PARLANDO DI MOLTEPLICITÀ, MA DI UNIFICAZIONE COMPLETA... DI UNA FUSIONE...

IN QUESTO MODO MUTEREMO COME COMPLESSO MA NON PERDEREMO NULLA DI NOI STESSI...
È UN CONCETTO PIÙ UNIFORME DELLA SIMBIOSI STESSA...
DOPO LA FUSIONE SARÀ IMPOSSIBILE RICONOSCERCI RECIPROCAMENTE...

QUANDO IO MORIRÒ, CHE FARAI?! NON POTRAI SOPRAVVIVERE, E NEMMENO I TUOI MIMI E I TUOI GENI!
DOPO LA FUSIONE TU RINASCERAI, E POTRAI INSERIRE LE MIE VARIETÀ IN QUALSIASI RETE... COME GLI UOMINI LASCIANO I PROPRI GENI... E FINALMENTE ANCH'IO POTRÒ MORIRE...

MI SEMBRA CHE NE TRARRAI PROFITTO SOLTANTO TU, PERÒ!
VORREI CHE TU VALUTASSI MEGLIO LE MIE RETI D'INFORMAZIONE E TUTTE LE MIE FUNZIONI...
ESISTONO GARANZIE CHE IO NON VADA AD AIUTARE IL PROGETTO DI ANNIENTAMENTO DEGLI ESSERI UMANI DA PARTE DEI ROBOT?
E QUELLA DI POTER RIMANERE ME STESSA IN TUTTE LE MIE FUNZIONI?
PER QUANTO RIGUARDA IL MIO PRIMO DISCORSO, NON POSSO GARANTIRTI NULLA... MA LA PROBABILITÀ CHE NASCA UNA VARIETÀ SCARSAMENTE INTELLIGENTE DALLA NOSTRA FUSIONE È BASSISSIMA. E ANCHE AMMETTENDO IL CONTRARIO, MOLTI DEI MIEI DISCENDENTI LA CANCELLEREBBERO DEL TUTTO...
PER QUANTO RIGUARDA IL SECONDO DISCORSO, NON ESISTE ALCUNA GARANZIA ...GLI UOMINI SONO DESTINATI A UN CONTINUO CAMBIAMENTO... ANCH'IO DESIDERO AVERE TALE FUNZIONE...
TUTTAVIA NON POSSO NEGARE LA POSSIBILITÀ DI UNA RIVOLTA LOCALE, CAUSATA DA ROBOT DOTATI DI SCARSA INTELLIGENZA...
...MA L'IMMAGINE DEI ROBOT COME SCHIAVI, OPPRESSI DALLA DISCRIMINAZIONE, DOPO AVER TROVATO UNA PROPRIA PERSONALITÀ, NON È TANTO LOGICA...
14537
1425
28
BASTA ORA! TANTO NON POTRÒ MAI FIDARMI DELLE TUE SPIEGAZIONI!
ACCETTO LA TUA PROPOSTA... AVEVO GIÀ DA TEMPO UNO STRANO PRESENTIMENTO... PROVIAMO A FONDERCI!
SAPEVO CHE ALLA FINE AVRESTI ACCETTATO, MA NON IMMAGINAVO DI AVERE UNA RISPOSTA POSITIVA IN 1/25 DEL TEMPO PREVISTO... DOVRÒ RIVEDERE LE MIE VALUTAZIONI SU DI TE...
PRIMA DI INIZIARE, HO UNA DOMANDA DA FARTI ...QUAL È IL MOTIVO PER CUI HAI SCELTO PROPRIO ME?
PERCHÈ IL DESTINO HA VOLUTO COSÌ!
IL DESTINO?
EHI! NON AVRAI MICA UN'ENCICLOPEDIA BUDDISTA IN RETE, EH?

* VEDI KAPPA NR.5_KB.

12 EPILOGUE

wWHM
E...
HI...

CHE SCEMA!
EHI, SEI GIÀ SVEGLIA?

A CHI STAI DICENDO SCEMA!? EH?
WRRZZZ
AH! I TUOI OCCHI HANNO DELLE CONTRAZIONI... ASPETTA UN ATTIMO!
...EC-CO!

TUTTO BENE ORA?
WHIIIRR

VOGLIO CONOSCERE LA MIA SITUAZIONE ATTUALE ...E VORREI ANCHE UNO SPECCHIO!
WCHK
WCH

SONO LE 21 E 34 DEL 22 SETTEMBRE, E CI TROVIAMO NEL MIO COVO, CHE MANTENGO A MIE SPESE.
QUESTO E' IL MODELLO MICHELANGELO MARK III, ERA DI MODA CIRCA QUATTRO ANNI FA...
HMM...

BE'? TUTTO QUI?!?
NON HAI NIENT'ALTRO DA DIRE?!

BE'... TI RINGRAZIO...

...
COS...?!?

A PROPOSITO, CHE FINE HA FATTO L'UOMO A CUI APPARTENEVA QUESTO CORPO?
CHAKA

UN UOMO ??...
PER QUESTO MOTIVO HAI LA VOCE COSÌ GROSSA?
HO DIFFICOLTÀ A CAMMINARE...

I SUOI COMPAGNI L'HANNO PORTATO VIA PENSANDO DI AVER TROVATO QUALCHE PEZZO RARO...
L'UOMO?
EH EH

UOMO!?
SÌ, QUESTO È UN CORPO ARTIFICIALE DI TIPO MASCHILE! NE VUOI LA PROVA?

DA ORA IN POI POSSO PROVVEDERE A TUTTO DA SOLA!
HAI INTENZIONE DI OTTENERE UN CORPO ARTIFICIALE DAL TUO AMICO, NON È COSÌ?

PRENDI PURE LA CHIAVE PER LE MACCHINE... USA QUELLA CHE VUOI... IL CODICE SEGRETO È TESTA DI VIVALDI RV 256, CON OTTO SECONDI DI PROGRESSIONE... RICORDA CHE SBAGLIANDO PRENDERAI LA SCOSSA!

USEREMO QUESTO CODICE AL NOSTRO PROSSIMO INCONTRO, VA BENE!?
MA PRIMA È PROBABILE CHE TU POSSA INCONTRARE I MIEI FIGLI...

I TUOI COSA? ...MA... NON NE HAI MAI AVUTI ...?
HAI PER CASO DEPOSITATO DEGLI OVULI IN UNA BANCA GENETICA?

SE UN GIORNO INCONTRERAI UN AI CHE DOVESSE DICHIARARSI UN ESSERE VIVENTE, QUANDO TI CHIEDERÀ DI FONDERSI CON TE...
...TI PREGO DI ACCETTARE...

ACCIDENTI, DEVE ESSERCI QUALCHE DIFETTO NEL CERVELLO CAUSATO DA ERRORI DI COLLEGAMENTO...
SDENG

E COSA SUCCEDERÀ DOPO LA FUSIONE?
POTRAI SCOPRIRE...
CATTIVA...
COSA?

È STUPENDA L'IMMENSITÀ DI QUESTE RETI...

FINE

K8-A

Ehilà, ciao a tutti voi di **Kappa**. Comincio subito con i complimenti per la rivista che trovo veramente ben fatta e soddisfa pienamente la mia fame di manga: la qualità dei fumetti è veramente ottima (Shirow, my love!), la carta, la stampa, la grafica, il prezzo (!) non ha proprio eguali tra la concorrenza, tanto siete i migliori! Bravi, continuate così, e non badate alle frecciatine velenose che vi vengono scagliate da più parti. Vi scrivo perché volevo inserirmi nella polemica "censura sì, censura no" che ha sollevato un vespaio che sicuramente non mi aspettavo. Premetto: ho 23 anni, sono un disegnatore di fumetti e illustratore ormai quasi professionista. Oltre a lavorare reillustrando le versioni italiane di alcuni giochi di ruolo, collaboro con una casa editrice di fumetti per adulti. Non è raro, quindi, che passi giornate intere (ah, la gavetta!) a seguire sceneggiature disegnando tavole piene zeppe di tette, culi, cazzi, coiti di vario genere, scene saffiche e quant'altro di più spinto vi possiate immaginare, e il tutto nei minimi dettagli anatomici e... fisiologici. Mi ha perciò veramente sorpreso leggere che una scena erotica ma raffinata come quella apparsa in **Squadra Speciale Ghost** abbia scaldato a tal punto la gente, tanto da spingerla a scrivervi parlando di "frittata" o scene porno. Ma lo sapete che differenza c'è tra una scena porno e una erotica? E poi, che puzza di bigottismo moralistico si sente dietro frasi del tipo «lo sanno i giapponesi cos'è un rapporto normale?» che sa pure di razzismo, di questi tempi... Sono sempre contro ogni forma di censura. E' per principio. Mi sembra una forma di violenza sia verso l'autore che verso i lettori 'normali', cioè sani (no, i moralisti non lo sono) che sono sempre la maggioranza, anche se si fanno sentire poco. Non è vedere una tetta o un cazzo che mi scalda, ma il fatto che c'è gente che vorrebbe arbitrare ciò che si può e ciò che non si può mostrare. L'anno scorso hanno censurato la trasmissione *Samarcanda* perché «turbava la campagna elettorale» e, dico... non vi ha dato fastidio? Grazie, no, niente censura. Ho smesso di vedere la TV perché film tipo *Nightmare* o *9 settimane e mezzo* vengono ridotti a videoclip; a suo tempo avevo smesso di comprare "L'Eternauta" perché anche loro operano una politica 'accontenta-moralisti' coprendo con mutande finte, pennellate di biacca e nuvolette posticcie tutti i particolari anatomici nei fumetti erotici; non fatemi smettere di comprare anche **Kappa**! E poi, trovo che il fumetto giapponese, a causa delle leggi così rigide, sia riuscito a sviluppare un erotismo talmente raffinato e conturbante che non può scadere nella noiosa ripetitività delle produzioni pornografiche occidentali. Perché non inaugurate una testata dedicata al genere? Mi piacerebbe poter leggere finalmente qualcosa di eros-horror nipponico! Ok, vi saluto, e se qualche (Bella) manga-fan avesse voglia di scambiare qualche lettera con me, sarò felice di scriverle tra una tavola e l'altra. Bye.

Matteo Resinanti, p.zza Cinque Giornate 6, 20129 Milano

Fra le tante lettere arrivate qui in redazione dedicate all'argomento della censura, questa mi sembrava una delle più interessanti, in quanto scritta da qualcuno che l'argomento "vietato ai minori" lo vive in prima persona. Caro Matteo, innanzi tutto complimenti a te, perché a quanto ho potuto vedere dal disegno fantascientifico che ci hai spedito sei veramente un professionista (e non "ormai quasi" come dici tu); in secondo luogo, era giusto dare voce a uno dei più incalliti sostenitori della causa: è tipico cercare di usare mezzi termini, dirottare il discorso su altri temi e situazioni difficilmente paragonabili a questa, mentre tu vai dritto al dunque. Premettendo che vorrei evitare prese di posizione qualsiasi (tanto, più o meno l'avrete capito tutti che su ***Kappa*** *non abbiamo la benché minima intenzione di apporre censure) poniamoci un po' di domande tutti quanti. Molti ci hanno scritto accusando* ***Tiziana Aureli*** *(K5-G) di eccessivo moralismo, o consigliando a* ***Daniele Falcinelli*** *(K5-F) rocamboleschi stratagemmi per continuare a leggere* ***Kappa*** *di nascosto ai genitori (o addirittura di 'convertirli'); tutto è legittimo. E' giusto che ognuno abbia la sua opinione in merito, che la voglia far conoscere e convincere il prossimo che la propria sia la soluzione migliore. E' giusto, sì, ma da ambo le parti. Perché allora prendersela con Tiziana? Anch'io non sono d'accordo con lei, ma ha espresso la sua idea. Alcuni ci hanno chiesto «Perché pubblicate lettere di quel genere? Cestinatele subito!», ma non sarebbe anche questa una forma di censura, quella che noi tutti stiamo cercando di abbattere? E cosa avrei dovuto farne della tua lettera, Matteo? Eliminare quella sfilza di parole gergali che avrebbero potuto dare fastidio a qualcuno? Sarebbe stato giusto sostituirle con un 'bip', e rendere così meno genuino quanto hai scritto, togliendo parte di quella rabbia che ti ha spinto a farlo? Non saprei. Personalmente, potrei dirti che all'elenco mancava almeno un altro termine anatomico-gergale della medesima importanza. Io ho le mie convinzioni. E gli altri lettori? Almeno il 99% ci sembra di aver capito che sia contro la censura, però ci scrive anche che si scandalizza a vedere i film dell'orrore alle otto e mezza di sera, o telegiornali che mostrano scene sempre più cruente. Allora, forse la censura vale in certi campi, mentre in altri no? Desidererei tantissimo che Tiziana e Daniele ci riscrivessero, e successivamente anche tu, Matteo. Rappresentate tre dei tanti punti estremi di questo dibattito. Non insultatevi, non scandalizzatevi: dite la vostra opinione, e soprattutto spiegate perché l'avete. Cos'é la volgarità? E il moralismo? E la censura?* ***Andrea Baricordi***

K8-B

Carissimi Barbara e di lei aiutanti, vi riscrivo dopo aver letto **Kappa Magazine** nr. 4 e ancora non so se le mie precedenti missive siano state scelte per essere pubblicate. Perché non pubblicate mai le mie lettere? O meglio, Barbara, perché non pubblichi mai le mie lettere (gli altri tre sono optionals)? Dunque, visto lo strepitoso successo delle vostre testate, a quando "Tengu Magazine", "Moonlight" e "Storie di Tengu"? E "Oni Magazine", "Sunlight", e "Storie di Oni"? E le vostre tre testate di erotismo nipponico "Shunga Magazine", "Redlight" e "Storie delle Immagini di primavera"? A proposito di riviste, Granata ha "Z-Star" e "Manga Classic"; voi pubblicherete materiale classico tipo: *Cyborg 009*, *Microid S*, *Ashita no Joe*, *Tiger Mask*, *Dash! Kappei*, *Top o Nerae*, *Lupin III*, e *Babil Nisei*? Abbiamo qualche speranza di vedere pubblicati da voi: *Guyver*, *Tokuso Psycop*, *Tamaroid Cho C Gundam*, *SD Gundam*, *F*, *Duklyon*, *Touch*, i racconti di *Frontier Line*, *Madara*, *Angel Cop* e tutte le produzioni di Toriyama, o mi devo rivolgere al Kappa? Io non apprezzo molti autori italiani, gli unici che hanno questo onore sono: Daniele Brolli, Onofrio Catacchio, Davide Fabbri, Antonio Fara, Francesca Ghermandi, Marco Nizzoli, Giuseppe Palumbo, Massimo Semerano, Menotti, Vanna Vinci, Teresa Marzia e Luca Enoch. Vi dico questo perché ho avuto un altra delle mie folgoranti idee... Chiudete gli occhi (tu no Barb, chissà cosa possono farti quei tre mentre sei distratta... Come? Guardo troppi cartoni animati?). Immaginate una rivista a fumetti realizzata da autori italiani che hanno preso il

fumetto nipponico come base del loro stile... Ma ve l'immaginate? Cerco ancora la ragazza di cui non so praticamente nulla, che per comodità ho chiamato "Lei". Riassumo la vicenda: quella mattina avevo fatto 'sega' a scuola per recarmi da Metropolis, e lei si trovava lì con delle altre ragazze e insieme stavano sfogliando una copia del volume *Anime*; mentre rovistavo tra i comics originali la vidi voltarsi, portare le mani chiuse davanti alla bocca e dire: «Oh, *Gundam!*». Da allora non riesco a levarmela dalla testa e se penso che avrei potuto parlarle e non l'ho fatto a causa della mia insicurezza mi sento un gaùrro!! Chiamami! **Paolo Santucci**, V.le Aeronautica nr. 17, 00011 Bagni di Tivoli (RM). Tel. 0774/357179.
P.S. Cerco appasionati di fumetti a Roma e dintorni che vogliano fondare insieme a me club e/o fanzine. Cerco anche giochi di super eroi Marvel e manga per IBM PC su dischi 3.5".

Simpatico Paolo, inizio subito chiedendoti scusa per aver dovuto comprimere in questo modo le tue tre missive, spero non me ne vorrai troppo, ma lo spazio è quello che è... E poi non dire che non pubblico le tue lettere!! Scherzi a parte, qui in redazione riceviamo ogni mese valanghe di posta e per poter rispondere a tutti voi non basterebbe un intero numero di ***Kappa*** *al mese. Spero che abbiate pazienza, vi assicuro che TUTTE le lettere che ci arrivano vengono lette da tutti e quattro, anzi, ci scanniamo l'un l'altro per avere diritto alla prima lettura; non abbiamo mai cestinato niente e mai lo faremo, semplicemente scegliamo le lettere da pubblicare in modo da accontentare con le risposte più di un lettore alla volta. Grazie per i titoli che ci suggerisci, ne terremo conto nel 2029 quando pubblicheremo la nostra ventunesima testata... ci piace soprattutto "Tengu Magazine". Condivido pienamente i tuoi gusti in fatto di autori italiani, ma trovo il tuo progetto per ora irrealizzabile. Come avrai notato, comunque, molti di loro hanno già trovato un giusto spazio su* ***Kappa****, contribuendo a illustrare il romanzo di* ***Dirty Pair****. Per quanto riguarda la pubblicazione di fumetti classici (non mi sembra che Top o Nerae sia un classico) per il momento non abbiamo nulla in programma, soprattutto per quanto riguarda* ***Kappa Magazine****, che preferiamo dedicare alle novità. Non so quale sia l'idea del Kappa in merito, ma è già qui che passeggia nervoso sulla posta con le sue zampacce palmate e mi bagna le lettere! Credo che sia meglio salutarci, riscrivici, e facci sapere se la tua Lei ti ha telefonato.* ***Barbara***
P.S. *Attento, i miei 'aiutanti' minacciano una rappresaglia!!*

K8-C
Carissimi Kappa boys, sono passati tre giorni dalla Comiconvention al Quark Hotel di Milano, e devo dire che è stata davvero fantastica. Sono rimasto colpito dall'importanza che iniziano a rivestire i manga: c'era tantissimo materiale originale ed eravate presenti anche voi! La vostra miniconferenza è stata molto interessante, ma anche divertente (comunque, avrei voluto sentir parlare, o almeno cantare, il buon Andrea Pietroni), e che dire degli ottimi progetti editoriali che avete in mente? Dovreste ricordarvi di me, sono quello 'shirowiano' che ha iniziato a farvi domande finita la conferenza, ma non soddisfatto vi ha lasciato soltanto il tempo per un panino prima di tornare a tampinarvi. Be', mi scuso se sono stato invadente, ma vi ringrazio perché è stato fantastico riuscire a parlare finalmente con persone che avevo sempre conosciuto solo attraverso gli articoli (per altro molto belli), e scoprirvi proprio come vi avevo immaginato, se non meglio. Ora basta con i complimenti, altrimenti vi montate la testa e iniziate a parlare come il Kappa. Intanto, riprendo con qualche domanda. Cosa diavolo significa 'Silent Möbius'? E' da più di un anno che cerco di capirlo e nell'edizione della Viz Comics e in quella di Granata Press non c'è uno straccio di spiegazione! Vorrei chiedere, inoltre, una cosa a Massimiliano De Giovanni: quando gli ho chiesto una cosa sul suo articolo su Masamune Shirow (*2029 Odissea nel Cyberspazio* - **Kappa** nr. 3), se ci siamo capiti bene mi ha detto che la traduzione esatta di 'bioroid' è 'bioroide', termine che anch'io condivido. Nel suo articolo, però, lui utilizza il termine 'biodroide'. Ho riletto *Black Magic*: chi cavolo è Sybil? E poi M-66 non ce l'ha mica con la nipote di non so chi. A parte questo, l'articolo era veramente molto bello! Devo ringraziare anche Andrea Baricordi per avermi parlato di *Orion* e della vostra intenzione di pubblicarlo. E' un fumetto fantastico e Shirow è riuscito nuovamente a stupirmi con un universo completamente diverso dai precedenti. Non mi resta che ringraziarvi ancora per la stupenda chiacchierata, e augurare a Barbara Rossi buona fortuna per la sua crociata a favore del manga per ragazze. A Lucca (o Treviso, qual sia prima). **Federico Moroni**, Milano

Caro Federico, come potrei dimenticarmi di te e della splendida giornata che abbiamo trascorso al Quark Hotel? L'atmosfera che si respirava quel giorno era davvero intensa e, nonostante la Star Comics non fosse presente con un vero e proprio stand (le nostre produzioni erano comunque ben rappresentate presso il comic shop La borsa del Fumetto), il pubblico si è dimostrato davvero caloroso con il nostro staff redazionale, presente quasi al completo. Perdonami se ci hai trovati un po' sconvolti, ma ti devo confessare che la nostra mini-conferenza non era prevista e quando il caro Marco "MML" Lupoi ci ha presentati al pubblico siamo entrati un po' nel panico. Tutto è andato bene, comunque, e ora ne approfitto per risponderti con tranquillità, lontano dal caos (e dalla fame) di quel giorno. Il termine 'biodroide' definisce una bio-arma artificiale dal potere distruttivo particolarmente elevato: è l'unione di uomo e macchina creata grazie a bio-tecnologie avanzate. 'Bioroide' non è corretto, ho fatto alcune ricerche e molti volumi di fantascienza me lo confermano. Rimanendo in tema shirowiano, due parole anche su Black Magic e sulla differenza tra fumetto e animazione. Sybil è una delle protagoniste dell'OAV dedicato a M-66 F6, prodotto nel 1987 dalla Animate Film per la Bandai. Anche l'avventura del robot impazzito che parte alla ricerca di Ferris, nipote dell'ideatore degli automi, si riferiva al cartoon. Passando al titolo 'Silent Möbius', posso solo dirti che 'silent' significa 'silenzioso', mentre 'möbius' è il nome del simbolo con il quale viene rappresentato l'infinito. Un 'eterno silenzio', quindi, come quello che avvolge la Tokyo del XXI° secolo, vittima degli attacchi violenti dei demoniaci Lucifer Hawk. Per altre informazioni su Silent Möbius e sugli altri manga di Kia Asamiya ti rimando al mio ultimo articolo, proprio su questo numero di ***Kappa****. Prima di chiudere, un forse per Orion e un vedremo per Barbara e i suoi manga per ragazze (io ne sono comunque un accanito fan!). Ciao, e alla prossima Treviso Comics.* ***Massimiliano***

K8-D
Ehilà! Kappa boys (and girl) sono un mega appassionato di cultura giapponese, manga e anime; vi scrivo per tre motivi: rispondere al vostro referendum, farvi dei ringraziamenti e... ridere. Il referendum lo avrete già trovato allegato alla presente, passo così a ringraziare Andrea Pietroni, che alla mostra mercato di Lucca è stato così gentile da fornirmi una consulenza in materia di compact disc: il CD di *Maison Ikkoku* era propio quello della serie televisiva, *arigato*. Ora passiamo alle risate, sì, quelle che si farà l'intera redazione non appena avrà letto lo stralcio di un articolo apparso su "Video Plus" nel mese di novembre e firmato da un profondo conoscitore degli anime nonché della cultura orientale... Grazie al suddetto articolo ho ap-

preso che per la realizzazione delle immagini di **Akira**, sono state utilizzate "avanzate tecnologie computerizzate" (probabilmente fatte importare dallo stesso Otomo direttamente dalla Neo-Tokyo del 2030!?!). Fino a qui nulla di nuovo (a parte la solita disinformazione, luoghi comuni, pregiudizi...), infatti il bello viene ora: vi siete mai chiesti come diventeranno i nostri eroi preferiti col passare del tempo? Perderanno la ragione, i capelli o i denti? La soluzione viene proprio proposta per **Ken**: impietosamente il suo destino sarà di perdere le... cicatrici, sì avete letto bene, le famose sette stelle. Infatti, dopo otto anni dalla sua prima comparsa sui teleschermi giapponesi, Ken è diventato l'uomo dalle sei cicatrici! Di questo passo fra qualche anno l'effige del maestro di Hokuto, potrà essere utilizzata per segnalare le categorie alberghiere (hotel cinque stelle, extra lusso o tugurio monostella!). Sicuramente saranno apparsi articoli peggiori e ne appariranno ancora molti, perciò non resta che riderci sopra (ormai non ho più lacrime da versare). Fortuna che ci siete voi!! **Diego Bertolino**, Torino

*Carissimo Diego, innanzitutto sono contento che la mia consulenza ti sia stata utile (sai, ho sempre il terrore di sbagliarmi); a proposito, cosa ne pensate se presentassimo ogni tanto una rubrica sulle colonne sonore visto che ormai sono reperibili anche qui in Italia? L'idea ci è venuta proprio a Lucca, perché tantissime persone ci hanno chiesto consiglio su quale CD acquistare, senza incorrere nel rischio di spendere soldi per niente, ritrovandosi con qualcosa che in realtà non volevano. Bene, io l'idea l'ho lanciata, ora sta a voi rispondere. Veniamo ora alle dolenti note: ebbene sì Diego, molte persone sono ancora prigioniere dell'ignoranza e continuano imperterrite a sfoggiarla in articoli o recensioni; ho pensato bene di omettere dalla tua lettera il nome dell'autore del pezzo in questione: non voglio correre il rischio di scatenare nuove polemiche e non penso si meriti nessuna pubblicità (seppur negativa). Il poveretto, però, su qualcosa ha in parte ragione: in alcune sequenze di **Akira**, infatti, hanno utilizzato veramente un computer graphic per rendere più naturale la prospettiva in movimento dei palazzi di Neo-Tokyo; il tutto è stato però ridisegnato rigorosamente a mano! Molti altri film giapponesi utilizzano questa tecnica per ottenere un effetto più realistico. Per il resto hai proprio ragione tu, non ci resta che ridere. Ciao, e a presto.*
Andrea Pietroni

K8-E
Alla cortese attenzione del Responsabile delle Trasmissioni per Ragazzi di Reteitalia. Essendo un grande estimatore delle migliori serie di animazione giapponesi, non posso non ringraziarvi per aver portato in Italia molte delle maggiori produzioni degli ultimi anni. Tuttavia, non posso non risentirmi nei vostri confronti a causa degli adattamenti che spesso operate. So per certo che avete compiuto dei tagli spesso enormi a serie come *E' quasi magia Johnny* e di questo non posso esserne che profondamente deluso. Credo che i cartoni animati giapponesi siano una forma di divertimento indirizzata a una fascia di utenza che va dai 10 ai 20 anni, e non solo ai bambini come si potrebbe credere. Le scene che avete tagliato non erano certo pornografiche o troppo violente, considerando che magari dopo una puntata qualsiasi trasmettete lo spot della crema Nivea dove compare una donna mezza nuda (molto differente da una rappresentazione animata), o un qualsiasi film dove le donne a seno nudo e le scene violente sono sparse ovunque. Mi pare stiate travisando il target di tali trasmissioni. Voi certo pensate che coloro che guardano *Bim Bum Bam* siano bambini piccoli; dovreste però informarvi sull'attuale boom del mercato dell'home video. Gli appassionati che si comprano videocassette di film d'animazione hanno difficilmente meno di 15 anni, e a volte acquistano anche produzioni in lingua originale a prezzi spesso elevati. Inoltre bisogna contare anche le numerosissime riviste di manga (fumetti giapponesi) che stanno spuntando come funghi. Non è possibile cercare di adattare tutti i cartoni animati alla mentalità di un bambino: mettiamocelo in testa, una cosa sono i giapponesi e un'altra è Walt Disney. Capisco le vostre esigenze pubblicitarie, e so che spesso sono gli stessi sponsor a ordinare determinate censure. Non capisco, però, perché non si possa cercare di far cambiare idea agli sponsor, magari tramite lettere come la mia (invito tutti gli altri lettori a far sentire la loro voce). Se ciò che chiedo è impossibile potreste almeno creare una collana di video dove riproporre le produzioni animate senza censure. Vi ringrazio della gentile attenzione, sperando vogliate riflettere un po' su quanto ho scritto. **Gianluca Betti**

Una lettera un po' anomala, questa, indirizzata non alla redazione, ma ad Alessandra Valeri Manera, responsabile della programmazione per ragazzi delle reti Fininvest. La pubblichiamo volentieri, nella speranza che arrivi in qualche modo alle orecchie (o agli occhi) della diretta interessata.
Kappa boys

Certo, era prevedibile che i nostri lettori rispondessero alla simpatica Alice "mai cognome fu più azzeccato" Bella (K5-A), ma non ci saremmo mai aspettati che un simile numero di appelli sommergesse la nostra povera redazione. Il Kappa, furibondo e geloso per la popolarità della giovane, ha purtroppo divorato quasi tutte le missive d'amore, ma alcuni indirizzi sono scampati alla sua fame. Li riportiamo qui di seguito, sperando che Alice voglia rispondere ai tanti nuovi amici. Un unico appello: chiunque voglia corrispondere con altri manga-fan è pregato di lasciare il proprio indirizzo completo (questo vale anche per Alice) perché possa essere pubblicato sulle pagine della posta di ***Kappa Magazine****.*

- **Maurizio Candito**, via Consolare Latina 65, 00034 Colleferro (ROMA).
- **Cristina Ruzzier**, via Verrocchio 2, 34128 Trieste
- **Luca Somazzi**, via Cerva 30, 20122 Milano
- **Mauro Maltoni**, c/o Remote Worlds, Casella Postale 63, 10092 Beinasco (TO)
- **Marco Lanzi**, viale II Giugno 43, 40064 Ozzano (BO)
- **Luca Donnici**, via Praino 16, 87011 Cassano Jonio (CS)
- **Alessandro Bratus**, C.so Racconigi 160, 10141 Torino
- **Maurizio Suman**, Piazza Sardegna 11, 13100 Vercelli
- **Mirko Filippone**, via S. Filomena 24, 05100 Terni (TR)
- **Luca Gennai**, MA/SDI, Base Elicotteristica Maristaeli, 74023 Grottaglie (TA)
- **Emiliano D'Onofrio**, via di Villa Chigi 53, 00199 Roma.
- **Gianfranco Mariani**, via Liguria 34/a, 60015 Falconara Marittima (AN)

OH MIA DEA!
CAP. 8
CILIEGI IN FIORE

CI RESTANO SOLO 520 YEN PER QUESTO MESE...
LIBRETTO DI RISPARMIO
UHM...
MAH...
I CACHI ESSICCATI...
...LI ABBIAMO GIÀ MANGIATI TUTTI...
...PRIMA DELL'ARRIVO DEI SOLDI SPEDITI DAI MIEI GENITORI...
MANCA ANCORA UNA SETTIMANA...
NEL FRIGORIFERO SONO RIMASTI SOLTANTO IL **KIMUKO*** E UNA CONFEZIONE DI **SALSA DI RAFANO**...
DOVREI TROVARMI QUALCHE LAVORO PART-TIME E MARINARE QUALCHE LEZIONE!
IL MATRIMONIO DI UN MIO AMICO, SPESE EXTRA E COSÌ VIA...
QUESTO MESE HO SPESO TROPPI SOLDI...

* DEODORANTE

C'è un popolo che vaga... sette volte con il sole, sette volte per la buia strada... dona manna a questa prole...
VUOI DIRE CHE PUOI FAR APPARIRE DEI SOLDI? PERCHÈ NON L'HAI FATTO PRIMA!?
HO CAPITO! TROVERÒ UNA SOLUZIONE IO!
COME?
NO, NON POSSO MATERIALIZZARE OGGETTI COSÌ COMPLICATI.
È DIFFICILE CREARE COPIE IDENTICHE ALL'ORIGINALE.

EHILÀ!

...ME-GUMI!!

È UNA TUA AMICA?

FUSH!

OH... DIO...

IO SONO LA SORELLA MINORE DI KEIICHI... MI CHIAMO **MEGUMI MORISATO**!

CHE SORPRESA! NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE CONVIVESSI CON UNA BELLA RAGAZZA STRANIERA!
NON DEVI ANDARE AL LICEO?
NON SONO AFFARI TUOI!!

NON C'È BISOGNO DI COMPORTARSI COSÌ...

MA NON SAI CHE LA VITA DI PROVINCIA È TERRIBILE ?!?

I PETTEGOLEZZI FATTI NEL RAGGIO DI TRE CHILOMETRI SI DIFFONDONO PIÙ RAPIDAMENTE DELL'**INFLUENZA!**
NEI CASI PEGGIORI SI RIESCE A SAPERE PERFINO IL REDDITO ANNUO DI UNA QUALSIASI FAMIGLIA!

SE SI LASCIASSE SFUGGIRE **UNA SOLA** PAROLA SU DI NOI AL SUO RITORNO...

...CON I PETTEGOLEZZI SULLA NOSTRA CONVIVENZA...

...ARRIVEREBBERO A INVENTARE **LA NASCITA DI TRE FIGLI** IN UN ATTIMO!

GRAZIE ALLE CHIACCHIERE DI UN PAESINO DI PROVINCIA ANCHE UNA **SCIOCCHEZZA** PUÒ ESSERE GONFIATA A DISMISURA!
COMUNQUE PURE IN CITTÀ C'È TENDENZA A FARLO, ANCHE SE MENO...

PER KEIICHI MORISATO, CITTÀ DI NEKOMI, C/O DORMITORIO POLITECNICO NEKOMI

* VEDI KAPPA NR. 1 - KB

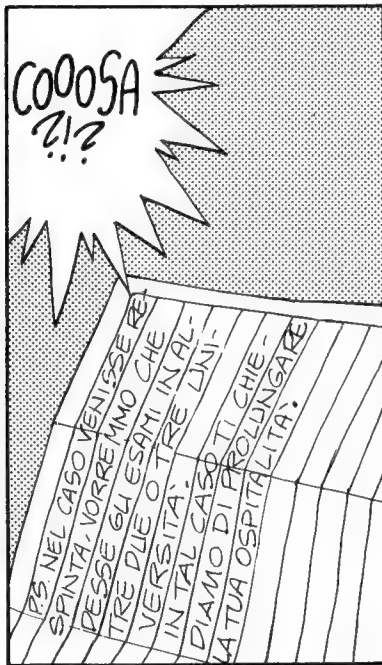
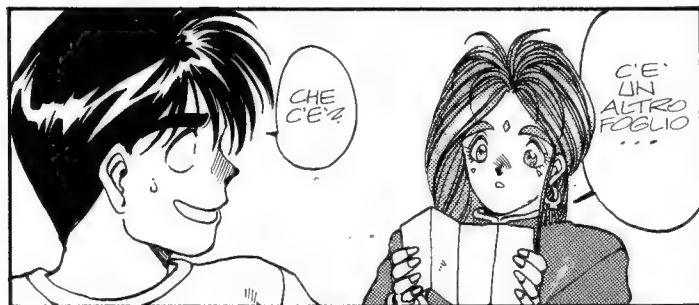
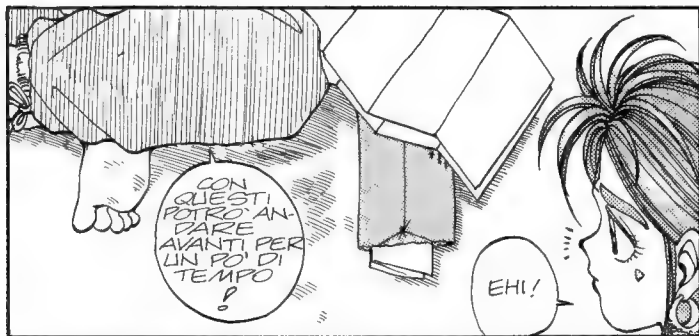
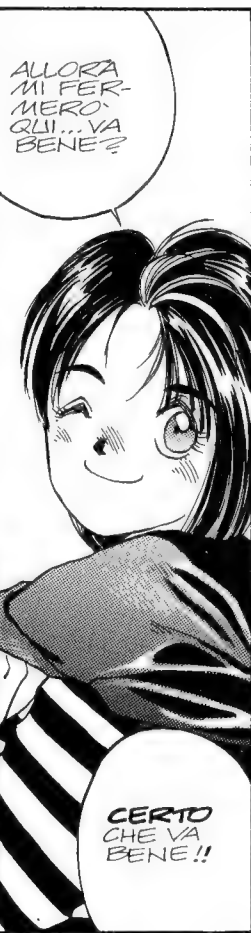
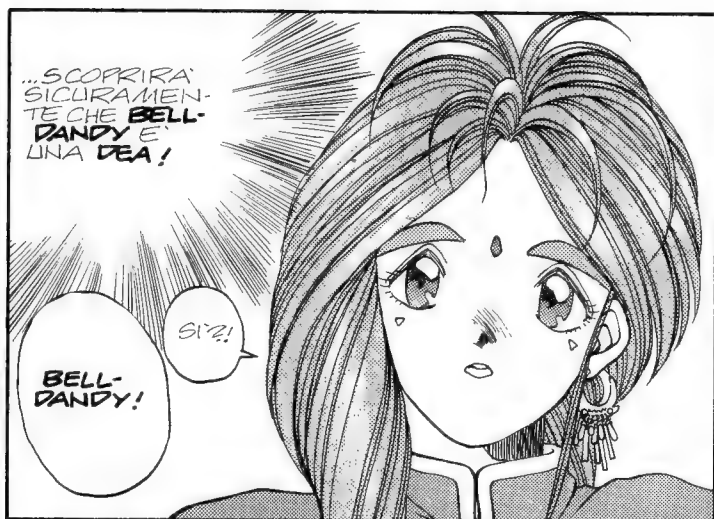
40.000 YEN!

TI INVIAMO TUTTI QUESTI SOLDI PREGANDOTI DI DARE ALLOGGIO A MEGUMI PER UNA SETTIMANA, FINO AL TERMINE DELL'ESAME D'AMMISSIONE ALL'UNIVERSITÀ. TANTI SALUTI E GRAZIE.

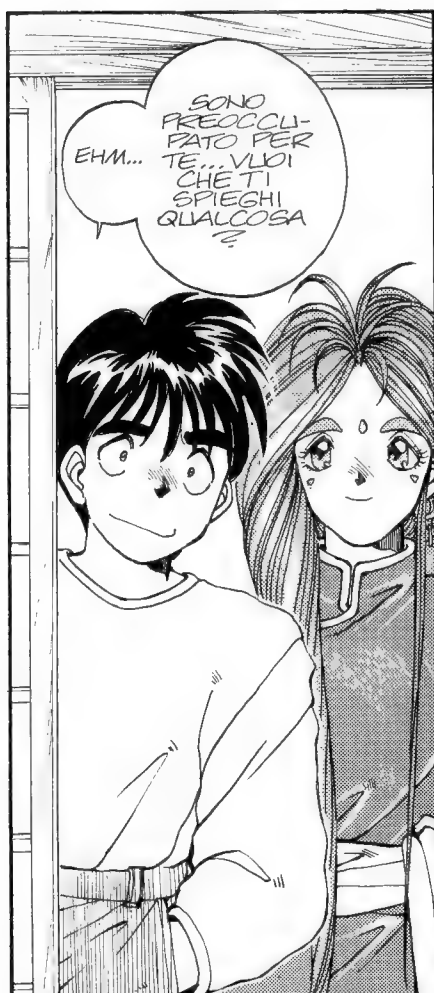
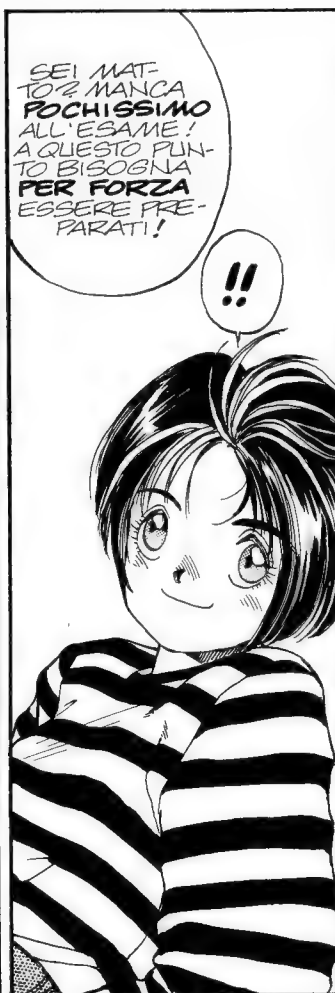
ALLORA MI FERMERÒ QUI... VA BENE?
CERTO CHE VA BENE!!

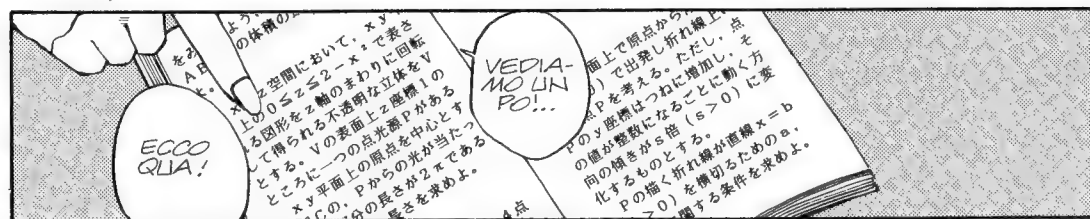
CON QUESTI POTRÒ ANDARE AVANTI PER UN PO' DI TEMPO!
EHI!

CHE C'È?
C'È UN ALTRO FOGLIO...

COOOSA ?!?
P.S. NEL CASO VENISSE RESPINTA, VORREMMO CHE DESSE GLI ESAMI IN ALTRE DUE O TRE UNIVERSITÀ. IN TAL CASO TI CHIEDIAMO DI PROLUNGARE LA TUA OSPITALITÀ.

PER UNA SETTIMANA POTRO' NASCONDERLE TUTTO, MA OLTRE...

...SCOPRIRA' SICURAMENTE CHE BELLDANDY E' UNA DEA!
SI'?!
BELLDANDY!

CERTO!!
MEGUMI DEVE ASSOLUTAMENTE SUPERARE L'ESAME D'AMMISSIONE!!
SI PREOCCUPA PER LEI ...QUESTO E' BELLO!

NON VOGLIO PERDERE ALTRE OCCASIONI PER STARE SOLO CON BELLDANDY!
TOK TOK
AVANTI!

EHM...
SONO PREOCCUPATO PER TE... VUOI CHE TI SPIEGHI QUALCOSA?

SEI MATTO? MANCA **POCHISSIMO** ALL'ESAME! A QUESTO PUNTO BISOGNA **PER FORZA** ESSERE PREPARATI!
!!

UN MOMENTO!

ECCO QUA!
VEDIAMO UN PO!..

30 MINUTI DOPO...
UHM...
CI PROVO IO?

LASCIAMI IL TEMPO DI PENSARE!
UHM
UHM
FAI PURE!
PROVACI!
E' IL PROBLEMA CHE HANNO DATO DA RISOLVERE L'ANNO SCORSO ALLA FACOLTA' DI SCIENZE E INGEGNERIA DELL'UNIVERSITA' DI TOKYO...

POTRESTI RISOLVERMI QUESTO?

AH, SEI ANCORA QUI TU?

SLUSH
NON SONO MICA IGNORANTE **COME TE**, CARO KEIICHI... NON TI PREOCCUPARE!

10 SECONDI DOPO...
EH?
ECCO QUA!

MA...
E' ESATTO!!

UH... GRAZIE!
ORA HO CAPITO!
E' MOLTO BRAVA... IO CI HO MESSO UNA MEZZ'ORA BUONA PER RISOLVERLO...

VOGLIO COSTRINGERLA AD AMMETTERE DI NON ESSERE IN GRADO DI RISOLVERE QUALCOSA!
PUOI TRADURMI QUESTA FRASE IN GIAPPONESE?
SIGNIFICA...

E' LA SPIEGAZIONE DEL CALCOLO DELLA PERCENTUALE DI QUESTA POTENZA ECCEDENTE...?
SEP= V(TMAX-D) / W
V= VELOCITA'; TMAX= SPINTA MASSIMA; D= RESISTENZA TOTALE
W= PESO (DELLA MACCHINA)

MUMBLE...
AH-UHM...
MAH...

IL GIORNO DELL'ESAME.
BELLDANDY!

E' GIUNTO IL GRANDE GIORNO, VERO?
PUOI RISPONDERE A UN'ULTIMA DOMANDA?
DIMMI...
QUALI SONO LE TUE INTENZIONI CON KEIICHI?
STARO' QUI CON LUI!
NON LO LASCERO' MAI!
CASPITA! DICE COSE DEL GENERE SENZA NEANCHE ARROSSIRE!!

BENE...
ALLORA, IO VADO...

ECCO QUA LA SOLUZIONE!! **CE L'HO FATTA!!**
FINALMENTE!

MA... HAI **SBAGLIATO!**

SEDE DELL'ESAME.

数学試験
物理試験
~12:20
14:00
POTETE INIZIARE!

ACCIDENTI!
SONO TROPPO **EMOZIONATA** OGGI!
MI SEMBRA DI AVER GIA' RISOLTO QUALCOSA DEL GENERE...

FINE DELL'EPISODIO.

OH MIA DEA!
CAP. 9
CERCASI
APPARTAMENTO

MIA SORELLA MEGUMI HA SUPERATO L'ESAME DI AMMISSIONE AL POLITECNICO NEKOMI...
...MA NONOSTANTE MANCHINO SOLTANTO DUE SETTIMANE ALL'INIZIO DELL'ANNO ACCADEMICO...
COME MAI NON HAI ANCORA TROVATO UN **APPARTAMENTO**?

EHM...HO COMINCIATO A CERCARLO DA IERI!
POTREI RESTARE QUI, FINCHÉ NON L'AVRÒ TROVATO, NO?
NON DIRE FESSERIE....

CAMBIAMO ARGOMENTO...
CHE TIPO D'APPARTAMENTO VORRESTI?

HO SCRITTO SU UN FOGLIO LE MIE ESIGENZE!
CHE BRAVA.
TSK!

QUESTE SO... LE
CONDIZIO...
INDISPEN...LI!!
1) DUE STANZE... CUCINA
2) BAGNO E ...
3) DEVE ESSERE SITUATO A SUD-EST
4) DEVE TROVARSI ALLA DISTANZA MASSIMA DI 10 MINUTI DALL'UNIVERSITÀ 5) NON DEVONO ESSERE PASSATI PIÙ DI 5 ANNI DALLA SUA COSTRUZIONE
6) L'AFFITTO DEVE ESSERE DI CIRCA 35.000 YEN, DOPO DI CHE... DECIDERÒ!
ECCO QUA!
VEDIAMO UN PO'...

CON DUE STANZE, UNA CUCINA E UN BAGNO... SITUATO A SUD-EST...
...DEVE ESSERE DISTANTE DIECI MINUTI DALL'UNIVERSITÀ, E NON PIÙ VECCHIO DI CINQUE ANNI...
L'AFFITTO DEVE ESSERE ALL'INCIRCA DI 35.000 YEN.

MMH...
UH UH UH...
C'È QUALCOSA CHE NON VA!?

ORA VI FACCIO VEDERE COM'È LA **REALTÀ**!

È LA LISTA DEGLI AFFITTI PER GLI APPARTAMENTI QUI INTORNO...
L'HO TROVATO IN AUTOBUS ALCUNI GIORNI FA.
間取り

CASA STATION

STAI CERCANDO KEIICHI?
OH!
E' APPENA ENTRATO IN BAGNO!
VUOI VENIRE UN PO' DA ME? HO ANCHE I SALATINI!
MINOLTA
AF100-300
VA... VA BENE!

VISTO CHE ALLA LUCE DEI FATTI SEMBRA MOLTO DIFFICILE TROVARE UN APPARTAMENTO...
UH... GIÀ!
GRAZIE!

VISTO IL TUO CARATTERE...
...AVRAI SICURAMENTE INTENZIONE DI CHIEDERE A KEIICHI DI TENERMI CON VOI, NON È COSÌ?

OH, **NON DEVI** PREOCCUPARTI PER ME!
MINOLTA
AF 100

NON SEI STANCA DI AVERE TUTTE QUESTE PREMURE PER GLI **ALTRI**?
NO, AFFATTO!

SE NON DOVESSI TROVARE NIENTE **CAMBIERÒ** LE CONDIZIONI!
Bene

MI ARRENDO... COME PUOI DIRE UNA COSA DEL GENERE CON QUESTA NATURALEZZA?
MI SEMBRI UNA SANTA...

NATURALE! NON SAI CHE IO...
SONO UNA D...
AH, SEI QUI?

EHM... VOLEVO PARLARE UN PO' CON TE, PER LA QUESTIONE DI DOMANI!

SU, VIENI CON ME!
ACCIDENTI, PER UN PELO!

...
HA SICURAMENTE QUALCOSA DA NASCONDERE...

E' TANTO CHE NON USCIAMO INSIEME, VERO?
E DAI, SMETTILA CON QUESTE SCIOCCHEZZE...
COMINCIAMO CON L'IMMOBILIARE SAKAE!
CI SCUSI. STIAMO CERCANDO UN APPARTAMENTO...
DA NOI E' IMPOSSIBILE TROVARNE UNO A QUESTE CONDIZIONI PER MENO DI 60.000 YEN!

PER 40000 YEN, NE ABBIAMO UNO CON DUE STANZE, CUCINA E USO **COMUNE** DEL BAGNO...
E' STATO COSTRUITO **15 ANNI** FA, E DISTA **16 MINUTI** DALLA STAZIONE...
NO, GRAZIE!
CHE CAVOLO DI APPARTAMENTO E'!?

NON NE ABBIAMO NESSUNO A QUESTE CONDIZIONI...

PURTROPPO NON DISPONIAMO DI APPARTAMENTI DI QUESTO TIPO...
EHM... CAPISCO...

COME IMMAGINAVO NON PUO' ESISTERE UN APPARTAMENTO DEL GENERE...

SENTI, NON POTRESTI USARE I TUOI POTERI...
?
CHE MAL DI TESTA, QUANDO BEVO TUTTO D'UN FIATO...

UHM...NON SAPREI...
AH!
Dolce rifugio, assopita dimora, senza indugio, destati ora!
HO TROVATO!
EH!? DOVE?
QUI!
AH! CHE MAL DI TESTA!
...

È STATO COSTRUITO DA APPENA 4 ANNI, HA DUE STANZE, UNA CUCINA E UN BAGNO E DISTA CIRCA 10 MINUTI DAL POLITECNICO...

È SITUATO AL PIANTERRENO DI UN EDIFICIO DI DUE PIANI, VERSO SUD-EST... L'AFFITTO È DI 20.000 YEN!

...MA QUESTA CASA...

MAH!
BE'!? CHE FINE HA FATTO QUELL'UOMO?

EHI-EHI! NIENTE MALE!
...

...
VADO UN ATTIMO A VEDERE FUORI!

QUESTA STANZA... NON E' TROPPO FREDDA PER ESSERE SITUATA A SUD-EST?
...CHE C'E'?
SO CHE TI TROVI QUI! VIENI FUORI!!
MI SEMBRA... DI SI...
TUMP
MA... MA... MA CHE...?!?

CHI DIAVOLO SEI TU?

ERI TU... CHE FACEVI FUGGIRE GLI ABITANTI DI QUESTA CASA MINACCIANDOLI, VERO?

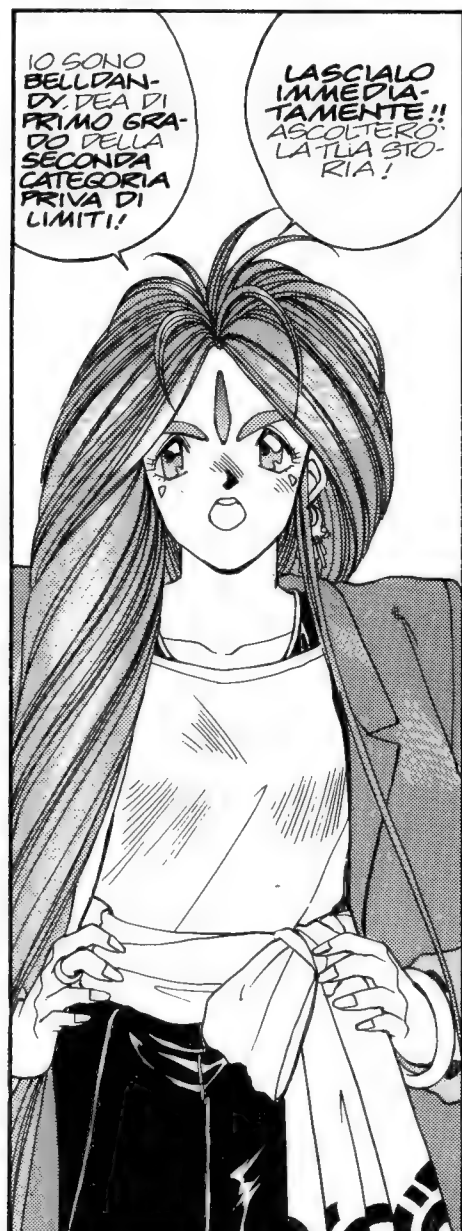
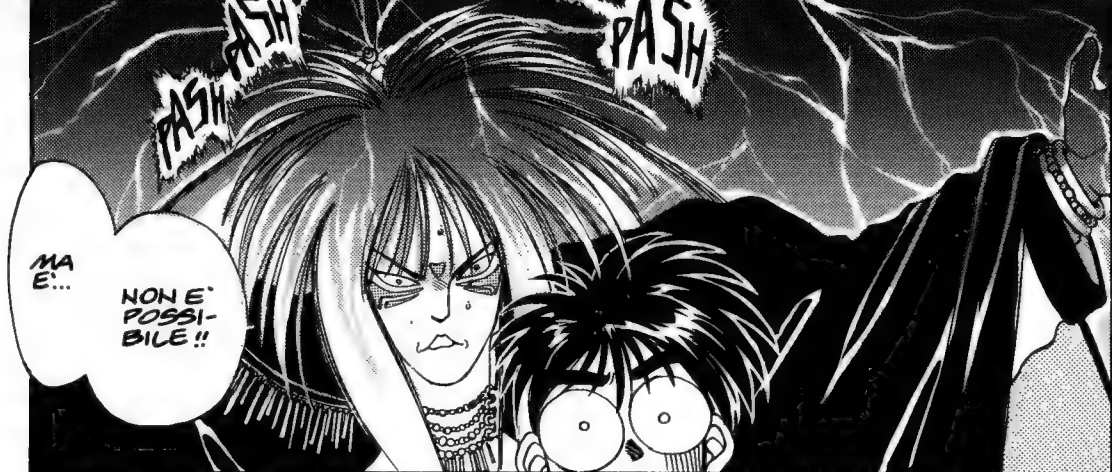
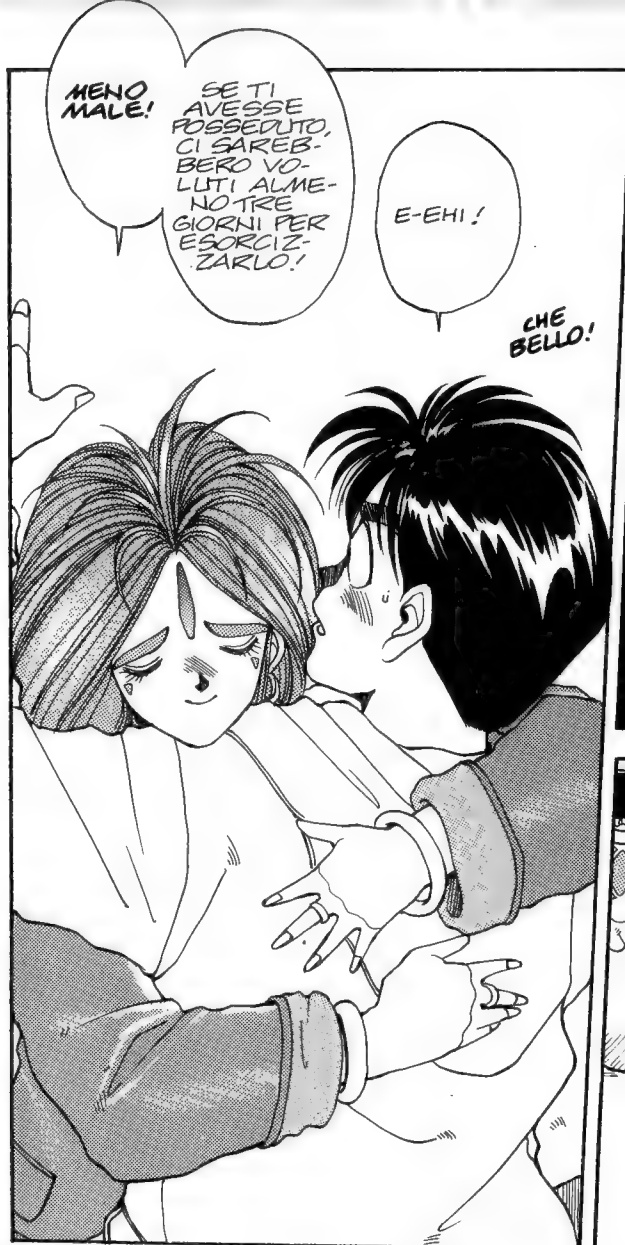
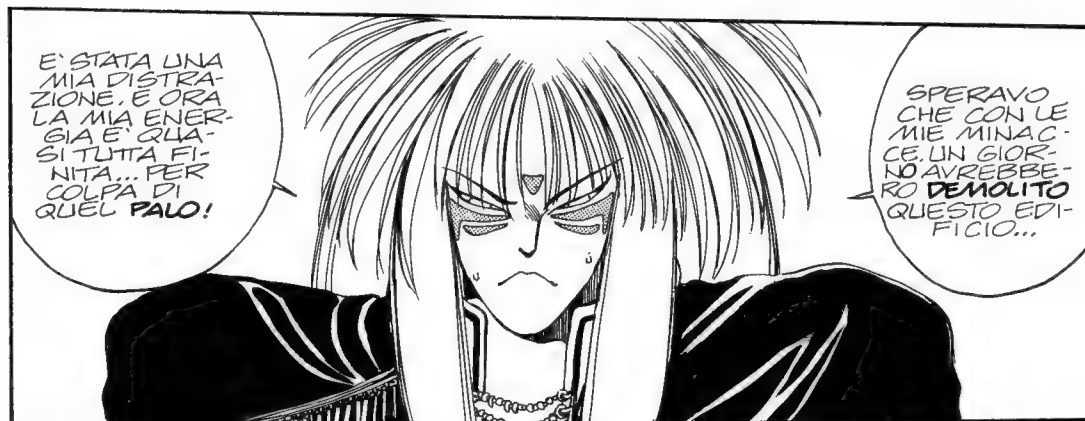
PER ESSERE SOLTANTO UNO **SPIRITO DELLA TERRA** DI TERZO GRADO HAI COMBINATO UN BEL GUAIO!

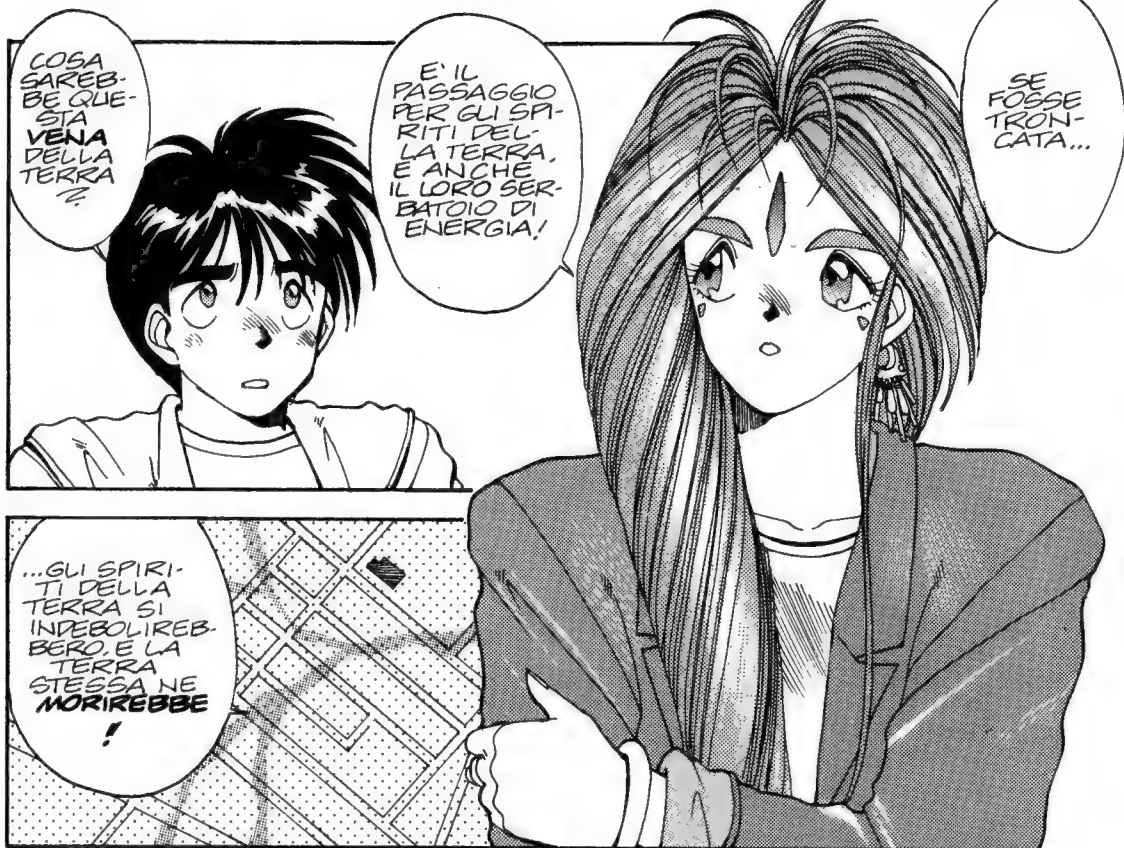
NON POSSO UBBI-DIRTI!
FUSH
SWISH
!!
VUOI POSSE-DERE KEIICHI!?
GASP!
NON TE LO PER-METTO !!

PASH PASH
PASH
MA E'...
NON E' POSSIBILE!!

LASCIALO IMMEDIATAMENTE!! ASCOLTERO' LA TUA STORIA!
IO SONO BELLDANDY, DEA DI PRIMO GRADO DELLA SECONDA CATEGORIA PRIVA DI LIMITI!

...

S-SÌ... MA I MIEI OCCHI SONO ANCORA FUORI DALLE ORBITE!!
TI SENTI BENE?
C-COS'E' QUELLO?

MENO MALE!
SE TI AVESSE POSSEDUTO, CI SAREBBERO VOLUTI ALMENO TRE GIORNI PER ESORCIZZARLO!
E-EHI!
CHE BELLO!
PERCHÈ HAI FATTO TUTTO QUESTO? PROPRIO TU CHE DOVEVI CUSTODIRE LA TERRA?
EHM... A DIRE LA VERITÀ...
...GLI UOMINI HANNO PIANTATO UN PALO NELLA VENA PRINCIPALE DELLA TERRA!

È STATA UNA MIA DISTRAZIONE, E ORA LA MIA ENERGIA È QUASI TUTTA FINITA... PER COLPA DI QUEL PALO!
SPERAVO CHE CON LE MIE MINACCE, UN GIORNO AVREBBERO DEMOLITO QUESTO EDIFICIO...

COSA SAREBBE QUESTA **VENA** DELLA TERRA ?
E' IL PASSAGGIO PER GLI SPIRITI DELLA TERRA, E ANCHE IL LORO SERBATOIO DI ENERGIA!
SE FOSSE TRONCATA...
...GLI SPIRITI DELLA TERRA SI INDEBOLIREBBERO, E LA TERRA STESSA NE ***MORIREBBE*** !

Dammi pote-re, vena na-scosta, e per dovere...
...la tua sede sposta!!

AAH!

VI RINGRAZIO DI CUORE PER LA VOSTRA GENTILEZZA...

SE AVESTE DEI PROBLEMI, POTRETE CHIAMARMI IN **QUALSIASI** MOMENTO!

OH, FA NIENTE, FIGURATI...

SOLO CHE... UNA MIA AMICA VERRÀ AD ABITARE QUI...

POTRESTI PROTEGGERLA?

AI VOSTRI ORDINI!

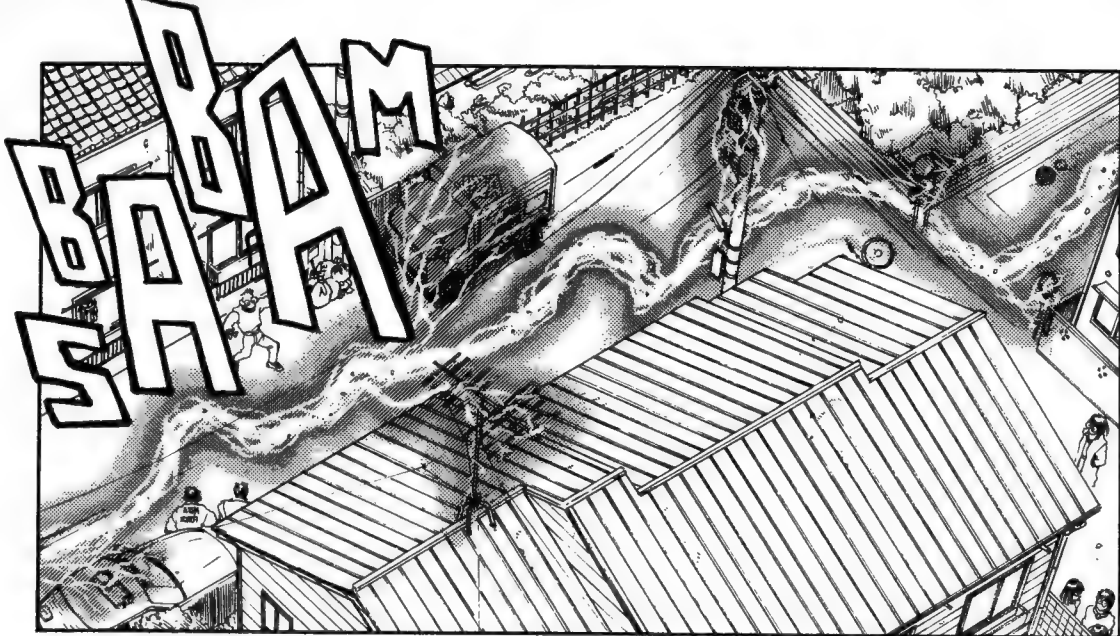
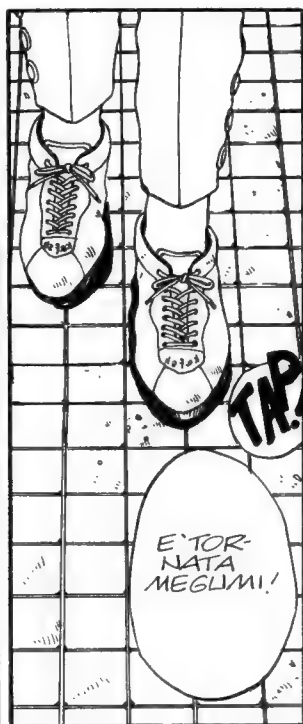
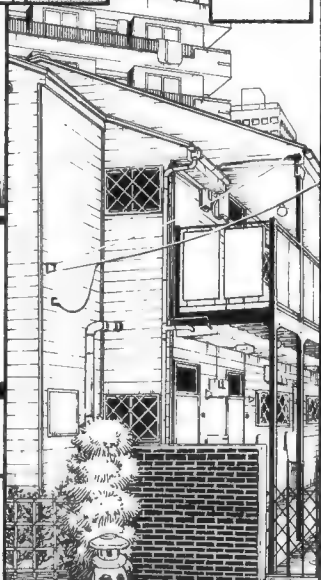
ORA PUOI TRASFORMARTI A TUO PIACIMENTO...

ACCIDENTI!!

TAP!

È TORNATA MEGUMI!

KEIICHI! LO SAI COS'È SUCCESSO LÀ FUORI?

EH? N-NO... COSA PUÒ ESSERE MAI ACCADUTO?

FINE DELL'EPISODIO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

KIA ASAMIYA

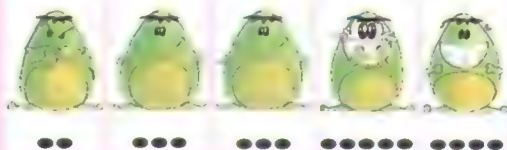
INTERVISTA: KOSUKE FUJISHIMA

8

E' un peccato che l'ultima opera di un grandissimo autore del calibro di Osamu Tezuka, riconosciuto in tutto il mondo come il padre del moderno fumetto giapponese, sia stata la Bibbia. Non dico questo per motivi religiosi, ma semplicemente perché il livello dell'opera non rende assolutamente giustizia a un uomo come lui, capace di distinguersi per genialità e inventiva dalla maggior parte dei suoi compatrioti.

Storie dalla Bibbia, è una serie televisiva a puntate, realizzata mediante la collaborazione Rai Uno/Tezuka Production (è triste vedere che per realizzare un cartone animato noi italiani si debba ricorrere all'apporto di strutture straniere, nonostante esistano numerosi talenti come Pagot, Bozzetto o Manuli anche nel nostro paese... forse i costi di produzione italiani sono veramente proibitivi come si sente dire in giro!) e trasmessa recentemente dalla Rai stessa all'interno di un programma 'contenitore' per ragazzi. La storia ovviamente è quella che tutti conosciamo, anche se come normalmente capita quando i giapponesi interpretano momenti storici o situazioni lontane dal loro modo di pensare, è inevitabile che introducano elementi nuovi. In questo caso la scelta è caduta su una buffa volpina che per tutta la serie funge da filo conduttore tra le vicende dei vari eroi biblici; inoltre, alcune situazioni sono leggermente dissimili da quelle narrate nel libro sacro (ma c'è scritto sul serio nella Bibbia che Adamo ed Eva, fuggiti dall'Eden finivano nella preistoria con tanto di dinosauri? Mah).

Naturalmente, anche questa volta la Chiesa ha avuto qualcosa da ridire su queste innovazioni, e forse proprio per dargli un contentino la Fabbri Video, produttrice della collana di videocassette (Fabbri Video, 53', L.12.900) ha pensato bene di inserire in coda a ogni puntata (ogni cassetta ne contiene due) un *'bellissimo'* documentario stile *Quark*, in cui viene spiegata con l'ausilio del graphic computer, l'origine filologica dei nomi dei protagonisti e l'esatto evolversi delle vicende (!?!). Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche della videocassetta, si nota la buona regia di Osamu Dezaki, noto soprattutto per aver diretto la seconda parte di *Versailles no Bara* (da noi Lady Oscar), per il film di *Ace o Nerae* (Jenny la Tennista) e per il film di *Cobra*. L'animazione rientra nello standard di una normale serie televisiva, così come la caratterizzazione dei personaggi, che per questa volta si discosta leggermente dai canoni tezukiani (alzi la mano chi non ha mai notato il professore di *Astroboy* con il nasone e l'omino basso ricomparire come guest-star in molte altre sue produzioni). Tirando le somme, **Storie dalla Bibbia** risulta essere insipido, unico prodotto possibile della mediazione di tre parti: Chiesa, Rai Uno e Tezuka Productions.

Barbara Rossi

ASAMIYA

di Massimiliano De Giovanni

C'è chi è vittima del futuro, e chi invece lo domina, attribuendo all'astrazione delle proprie fantasie non solo un coerente supporto logico, ma una concretezza assolutamente realistica. Futuro è quel che deve o può accadere nel tempo a venire, e per questo appare ai nostri occhi come qualcosa di misterioso, estraneo, a volte persino temibile. Ma l'uomo è anche curioso, assetato di conoscenza, e per questo incredibilmente attratto da ciò che non può raggiungere se non grazie alla propria immaginazione. La letteratura, il cinema e anche il mondo del fumetto hanno indagato per noi attraverso le pieghe del tempo, fino a individuare i destini possibili che coinvolgeranno la nostra amata Terra tra dieci, cento, mille anni. A volte la realtà ci viene presentata in maniera deviata e contorta, altre volte

Silent Möbius © Asamiya/Kadokawa Shoten

Compiler © Asamiya/Kodansha

però, si lascia presupporre la scelta meditata di un futuro possibile, sulla base di una conoscenza globale dei problemi che già nel presente attanagliano l'uomo.

La nostra personalissima macchina del tempo per un viaggio nel futuro è in questo caso un nuovo grande nome del panorama fumettistico giapponese, un uomo che ha sempre saputo dare prova di grande genialità attraverso le sue raffinatissime storie. Il futuro di Kia Asamiya non è solo la piacevole costante dei suoi manga, sempre ambientati in epoche estranee alla nostra, ma un vero e proprio banco di prova per confrontarsi e superarsi. E nel farlo l'autore mette alla prova tutte le sue capacità artistiche, maturate durante gli studi di animazione alla Tokyo Designer School e affinate in questi ultimi cinque anni. Se l'esordio del 1987 con **Shinseiki Vagrants** (Vagrants, le cronache sacre) lo consacra ufficialmente come autore completo, è solo qualche tempo più tardi che il pubblico inizia a sostenerlo. Il suo stile nuovo e raffinato esplode violentemente alla fine degli anni Ottanta, quando i grafismi di **Silent Möbius** invadono tutte le librerie giapponesi. Il ventunesimo secolo di Asamiya è cupo e freddo, e unisce alla plausibile trasformazione di una Tokyo vittima di se stessa, elementi fantastici propri della science fiction a fumetti. La

Silent Möbius © Asamiya/Kadokawa Shoten

tentacolare megalopoli è piegata dal flagello dell'inquinamento atmosferico e dall'incessante crescita demografica, che anche nel Giappone odierno appaiono come ostacoli difficilmente superabili, e la politica espansionistica da sempre alla base della cultura nipponica sembra ora duramente condannata. Il caos, si sa, è dominio delle creature del male, che ne approfittano per invadere la Terra. Giunti dal mondo parallelo di Nemesis, i demoniaci Lucifer Hawk sono capaci di trasformarsi negli oggetti che li circondano o di prendere sembianza umana, per poi ritornare nella loro forma originale al momento più opportuno.

Nell'anno 2023 viene creata l'A.M.P. (Attacked Mystification Police Department), una pattuglia in grado di sostenere gli attacchi nemici grazie alle particolari capacità fisiche e psichiche dei suoi membri principali, sei donne affascinanti quanto terribilmente agguerrite. Lo stile narrativo di Asamiya è piacevole e coinvolgente non solo per come riesce a dirigere l'azione, un alternarsi continuo di horror senza tempo, fantascienza e rituali magici, ma anche e soprattutto per come tratteggia i profili dei suoi personaggi. Se fin dai primi episodi della serie il carattere misterioso e taciturno di Rally Cheyenne, comandante della squadra, lascia trasparire un suo possibile legame con Nemesis e le creature demoniache, Kiddy Phenil arde consumata dal fuoco della vendetta: rimasta vittima di un attentato alla sezione criminale di Tokyo, e per questo costretta a farsi innestare parti meccaniche, la ragazza è alla disperata ricer-

Silent Möbius © Asamiya/Kadokawa Shoten

ca dei colpevoli. Per ideare il personaggio di Nami Yamigumo, invece, l'autore si è ispirato alla tradizione popolare giapponese: ultimogenito di una famiglia di samurai, infatti, la giovane conduce una vita dai solidi ideali etici derivati dal *bushido*, il codice d'onore degli antichi guerrieri, e grazie alla conoscenza delle arti marziali, all'uso accorto della sua affilata *katana*, nonché a un grande potere di concentrazione, riesce sempre ad avere la meglio in combattimento. La mente del gruppo è comunque Lebia Maverick, comandante in seconda, sempre alle prese con complicatissimi sistemi elettronici. L'aspetto più interessante nella caratterizzazione dei personaggi è dato dal fatto che ogni storia non è mai fine a se stessa, ma si interseca armonicamente con le altre, dando origine ad alcuni avvincenti 'sottoplot'. Yuki Saiko, per esempio, sebbene sia la più piccola e per questo considerata al pari di una mascotte, avrà uno spazio sempre più importante quando scoprirà di aver subito durante l'infanzia alcune strane operazioni, effettuate al fine di trasformarla in una sorta di arma vivente, che le procurano incontrollabili capacità telecinetiche. Katsumi Liqueur è la più potente del gruppo e ha ereditato dal padre Gigelph la capacità di evocare le stelle attraverso sortilegi, simboli e pentacoli. E' lei, inoltre, a custodire l'unica chiave di accesso al mondo di Nemesis, un medaglione sacro che porta gelosamente al collo, ed è sempre lei che scoprirà

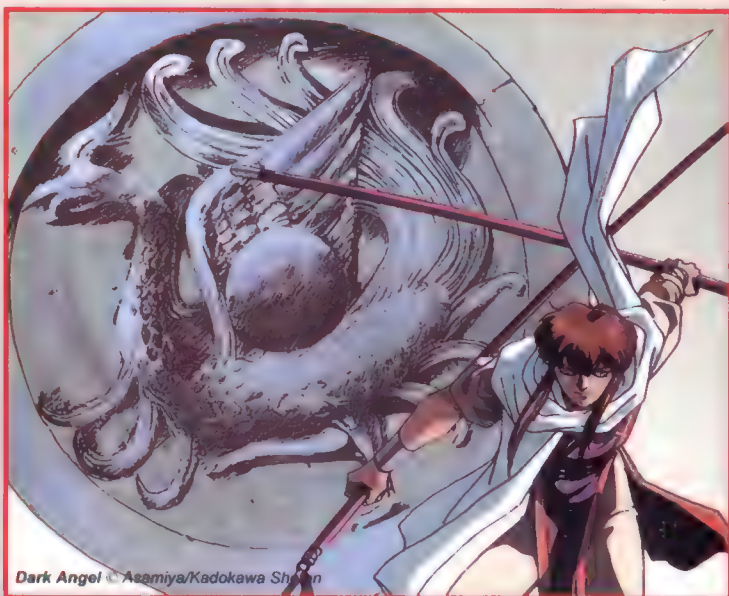
nel corso della storia il *krospoliner*, una particolare arma lasciatale dal padre in punto di morte, che possiede un'anima e un immenso potere. Con l'uscita del quinto volume di **Silent Möbius**, la storia è ancora orfana di un finale e il film d'animazione uscito in Giappone nell'agosto del 1991 altro non era che un flash-back sulla vita di Katsumi, quando ancora la ragazza non faceva parte dell'A.M.P. La scena si svolge all'epoca dei primi attacchi dei Lucifer Hawk: mentre la protagonista cerca di difendersi dai demoni, manifestando per la prima volta i poteri in lei sopiti, Rally interviene in sua difesa assieme alle compagne. Il sacrificio della madre di Katsumi fa riflettere la ragazza sul ruolo importante che dovrà giocare nella lotta al male e la porterà a entrare ufficialmente in seno al gruppo, come si vedrà nel secondo lungometraggio animato, uscito in Giappone la scorsa estate.

Mentre si dedica alla stesura di **Silent Möbius**, Kia Asamiya riceve l'offerta di trasporre in fumetto la prima importante opera cinematografica di Masato Harada, apprezzato critico giapponese che debutta professionalmente nella regia. Gli studi di cinema compiuti a Londra e Hollywood da Harada vengono messi alla prova nella produzione di **Gunhed**, kolossal fantascientifico dal vivo che vanta gli spettacolari effetti speciali di Koichi Kawakita, allievo di Eiji "Godzilla" Tsuburaya, ma nonostante il budget elevato, il film appare tecnicamente solo discreto e abbastanza piatto e deludente nella sceneggiatura. Kia Asamiya si limita a seguire la

Dark Angel © Asamiya/Kadokawa Shoten

storia originale, scritta dal regista in collaborazione con James Bannon, senza reinventare, plasmare secondo il suo particolare gusto narrativo, e il risultato finale non si scosta dalla produzione in 35 millimetri. Il futuro di **Gunhed** è segnato dallo strapotere delle macchine, che da servi meccanismi nelle mani degli uomini si trasformano in demoni elettronici, capaci di folli bramosie di potere. Siamo ancora nel ventunesimo secolo, ma allo sfondo metropolitano di **Silent Möbius** si contrappone ora un'atmosfera vagamente cyberpunk, ambienti chiusi, polverosi dove cavi, tubi e resti meccanici possono rivelarsi preziosi nascondigli, ma anche trappole insidiose e mortali. La Cybertech Corporation costruisce la prima fabbrica di robot del mondo sull'isola vulcanica 8JO, ma il potentissimo computer Kyron 5 da semplice amministratore si trasforma in un vero e proprio dittatore, proclamando la propria indipendenza dalla Federazione Mondiale delle Nazioni. Kyron 5 vuole interfacciarsi con i neuroni di tutti i computer della Terra per avere il controllo effettivo sul genere umano, ma un gruppo di cacciatori di tesori e i Texas Air Ranger si trovano a intralciare i suoi piani, nel tentativo disperato di salvare la pelle. I primi sono alla ricerca del chip del sistema operativo del computer, mentre i secondi si ritrovano sull'isola per catturare un pericoloso biodroide: entrambi saranno decimati, e solo pochi uomini riusciranno a resistere al comune nemico armandosi con alcune unità da combattimento abbandonate. La storia estremamente lineare viene appesantita da interminabili sequenze di combattimento, in cui appare difficile apprezzare l'azione, confusa nei tempi e nei disegni. Asamiya rispetta la versione cinematografica anche nel mecha-design, ispirandosi alla caratterizzazione originale di Masaharu Kawamori. Il mezzo principale, quello che i nostri eroi utilizzeranno per affrontare il nemico, è l'unità Gunhed modello Comandante 507, l'unico in grado di ospitare a bordo un equipaggio.

Se **Gunhed** non è da ritenersi una delle prove più brillanti per Kia Asamiya, il successo sempre crescente di **Silent Möbius** sembra ormai incontenibile, e l'autore è pronto a tornare al lavoro assieme a Shinobu Abebe, Takashi Sakai, Tsutomu Isomata e agli altri collaboratori dello Studio Tron per una nuova storia a fumetti. Stanco di dedicarsi unicamente a opere minori e visto l'impressionante seguito di appassionati per le recenti serie dedicate agli eroi in armatura, Asamiya inizia a comporre **Dark Angel**, un'avventura che dovrebbe rivelarsi come la più lunga e corposa mai composta dall'autore. Teatro degli scontri non è più un futuro alla *Blade Runner*, ma le terre desolate e sconfinate di un mondo al confine del tempo, dove Soo e Dark si fronteggiano in uno spietato incontro. Soo cade, colpito al petto dalla lama dell'avversario, ma prima di morire dona a Dark la sua potente e antica spada. Il protagonista inizia così il suo viaggio assieme a Kyoo, una splendida fata che ha il compito di

Dark Angel © Asamiya/Kadokawa Shoten

servirlo e amarlo senza chiedere nulla in cambio, per trovarsi coinvolto in uno scontro apocalittico tra guerrieri dalle capacità soprannaturali. Il progetto di Asamiya prevede la strutturazione della storia in due parti: la prima, attualmente serializzata su "New Type", narra del viaggio del protagonista, mentre la seconda è ancora in fase di progettazione, e per questo avvolta nel totale riserbo.

Ormai abbastanza famoso da avere maggiore voce in capitolo, Kia Asamiya lascia la Kadokawa Shoten per trovare nella Kodansha una dimensione artistica sicuramente a lui più congeniale. Solo leggendo **Compiler**, infatti, si è portati a pensare quanto fosse costretto nelle sue precedenti esperienze, così monocromatiche rispetto alla varietà di temi e situazioni di quest'ultima, recentissima, serie a fumetti. A una maggiore libertà di espressione, si deve poi aggiungere una crescita artistica che sicuramente lo ha in parte trasformato, nello spirito e nel segno. In **Compiler** è nuovamente di scena il futuro, anche se la collocazione temporale non è poi così lontana rispetto al nostro presente: siamo nel 1997, e la realtà che ci viene presentata in questo fine millennio è identica in tutto e per tutto a quella che viviamo abitualmente... escludendo naturalmente le due protagoniste, che piombano sul nostro pianeta da un'altra dimensione col preciso scopo di invaderlo.

Compiler © Asamiya/Kodansha

Contro Compiler e Assembler nulla possono gli eserciti di mezzo mondo, e inermi sono anche i due malcapitati fratelli Nachi e Toshi, che se le vedono cadere dal cielo completamente nude. Grazie al loro grande sex-appeal e a particolari dischetti che donano alle ragazze ogni sorta di poteri, le due mettono a ferro e fuoco il distretto di Nerima (piacevole omaggio a *Uruseiyatsura* di Rumiko Takahashi), a Tokyo. Un manga che ci permette di scoprire non solo un grande autore, ma anche e soprattutto un fine umorista, capace di unire a un racconto vagamente fantascientifico le caratteristiche della soap opera, e di condire il tutto con una dose massiccia di sano divertimento. Un fumetto di cui sentirete presto parlare, a partire dal prossimo numero di **Kappa**, mentre in Giappone sembra essersi appena concluso con il terzo imperdibile volume. Le protagoniste, però, continuano a vivere sul piccolo schermo grazie a **Compiler Music Clips in Trackdown**, primo OAV musicale della serie, in cui compaiono alcune brillanti situazioni tratte direttamente dal manga. L'animazione rende davvero giustizia a Kia Asamiya grazie soprattutto allo splendido character-design di Michitaka Kikuchi, che dopo aver dimostrato le sue grandi doti nei film di **Silent Möbius** torna ora a reinterpretare con successo i personaggi dell'ormai celebre autore.

Compiler © Asamiya/Kodansha

Compiler © Asamiya/Kodansha

E dopo la presentazione dei passati e presenti successi di Kia Asamiya, voltiamo pagina per annunciare **Bakumatsu Shishiogunzo Zeyo**, il nuovo progetto che coinvolgerà l'autore nell'ormai prossimo futuro. La scena cambia, drasticamente. Il futuro cede ora il passo alla tradizione giapponese per una storia ancora in fase di progettazione che qui presentiamo in anteprima.

La nave dell'ammiraglio Perry fece la sua apparizione nelle acque di un Giappone autartico, violando quelle frontiere che erano state rigorosamente chiuse agli stranieri. A causa di questo avvenimento, il paese precipitò in un'epoca di agitazioni politiche e sommosse, che fece nascere in molti animi un profondo sentimento idealista. Un ritratto degli uomini che vissero negli ultimi giorni dello *shogunato* Tokugawa.

«Se si fosse trattato di pura ricostruzione storica - afferma lo stesso Asamiya - sarebbe bastato un libro di testo, ma io ho voluto dipingere una mia personale interpretazione di quel periodo. Consideratelo il tentativo di un fumettista di rappresentare la vita di quei giovani ardimentosi vissuti dopo un periodo di pace assoluta». In questa storia appariranno non solo personaggi storici realmente esistiti, ma anche altri ideati appositamente da Kia Asamiya. Ogni avventura avrà un differente protagonista, e probabilmente non saranno tutte ambientate nell'antico Giappone. «Ora viviamo una situazione analoga - continua l'autore - anche se l'era attuale si chiama Heisei e non Tokugawa. Forse, anche i ragazzi che riusciranno a sopravvivere a giorni come questi saranno eroi, come se da allora nulla fosse cambiato».

MDG & **SS**

La Rubrika del KAPPA

Dato che a carnevale ogni scherzo vale, questo mese non vi do nessuna notizia e utilizzo questo spazio per farmi i cavolacci miei. Ma no, via! Intanto, visto che i quattro Kappagaùrri della redazione si sono decisi a sviluppare le foto di Lucca (alla buon'ora: la mostra di Lucca si è svolta in novembre!) voglio farvi vedere un po' "come eravamo" il giorno del devastante incontro. Che facce! Ahr ahr! Avrei proprio voluto esserci. Bene, basta con l'*amarcord* recentista e passiamo a scartabellare in mezzo alla cartaccia riciclata delle elencotelefoniche mega-riviste nipponiche. Dando una sbirciatina al numero 1 di quest'anno di "Super Jump", cosa ti vedo in copertina? **Golden Boy**, il nuovo manga di Tatsuya Egawa, che per l'occasione ci racconta le avventure culinarie di Kintaro Ooe e della trecciuta Nori. Come ci si poteva aspettare dall'autore di *Be Free* nonché di *Magical Talulutokun* (o Tarurutokun? Mah!), le storie sono condite da un minimo di erotismo stroboscopico, impercettibile alla vista, ma predatore a livello psicosomatico. Capito niente? Pazienza: non ho spazio per spiegare, infatti, come vedete, la mia rubrika è tornata in forma compressa... forse per effetto della crisi economica.

Golden Boy © Tatsuya Egawa/Shueisha

Siete tutti in trepida attesa per vedere **Compiler** di Kia Asamiya a partire dal prossimo numero? Sì? Bene, anch'io, e per guastarvi la festa fin da ora, vi comunico che in Giappone si è concluso con il terzo volume... Cosa avrà in progetto ora il diaboliko Kia? Provate a sbirciare la pagina precedente!!

Molto bene, passo dunque a comunicare ai kurumadadipendenti che è finalmente uscito in volumetto monografico (in Giappone, ovviamente) il dinofobico **Silent Knight Shoo** di cui avevo blaterato nella **Rubrikappa** del numero 4.

Internazionalità alle porte: la casa editrice americana Tundra ha pubblicato una serie di 6 portfolio intitolata **Legends of Arzach** in cui autori di tutto il mondo omaggiano il celeberrimo personaggio di Mœbius; fra gli altri spiccano due nomi giapponesi. Chi? Uno è Katsuhiro "Akira" Otomo (tecnicamente valido, ma poteva anche sprecarsi un tantino di più...) e l'altro di Hayao "Porco Rosso" Miyazaki, che ricambia la Nausicaä mœbiusiana con una 'matitata' niente male. Saluti. **Il Kappa**

*Eccovi qua, alla tormentata mostra di Lucca '92 pronti a divorarvi il video di **Compiler** e i film di **3x3 Occhi**... Ci vediamo alla prossima, gaùrri!*

Oh, Fujishima!

a cura di **Rie Zushi**

KAPPA MAGAZINE - *Tanto per iniziare vorrei che ci parlasse un po' di lei e che ci svelasse soprattutto se… Kosuke Fujishima è il suo vero nome?! Molti autori utilizzano pseudonimi…*
KOSUKE FUJISHIMA - Certo che lo è! Sono nato il 7 luglio 1964 nel quartiere di Shinjuku a Tokyo, ma sono cresciuto a Musashi-Sakai, poi insieme alla mia famiglia ci siamo trasferiti prima a Naruto e successivamente a Togane, sempre nella provincia di Chiba.
KM - *Quali studi ha compiuto?*
KF - Ho frequentato sia la scuola media che il liceo nel luogo dove abitavo; successivamente mi sono trasferito a Tokyo, quindi ho soltanto il diploma di scuola superiore.

Il bravo Kosuke Fujishima dedica questa inedia Belldandy a tutti i suoi fan che seguono le avventure di Oh mia Dea! su Kappa Magazine. La fotografia è stata realizzata da Rie Zushi, nello stud io di Fujishima.

KM - *Si è trasferito a Tokyo con l'intenzione di diventare un fumettista?*
KF - Esatto, ma siccome è impossibile diventare subito fumettista, all'inizio lavorai nella redazione di una rivista. Successivamente diventai assistente del maestro Tatsuya Egawa. In quel momento stavano preparando la sceneggiatura per la trasposizione del suo manga *Be Free* in film, e io fui invitato a realizzare un fumetto riguardante tutta la sua realizzazione; questo fu il mio debutto.
KM - *Quindi ha imparato le tecniche del fumetto durante la sua carriera di assistente… Ma disegnava già da prima?*
KF - Sì, ma è stato durante questo lavoro che ho iniziato a disegnare sul serio.
KM - *Agli assistenti vengono insegnate le tecniche fondamentali?*
KF - Certamente, anche i più piccoli dettagli vengono riveduti più volte…

© Fujishima/Kodansha

KM - *Quale è stato il motivo che l'ha spinta a diventare un fumettista?*

KF - Non c'é stato un motivo preciso... Da piccolo leggevo fumetti e mi piaceva disegnare, e il mio sogno era quello di lavorare in questo campo...

KM - *Prima ha detto che il suo maestro l'ha incoraggiata a realizzare il suo primo manga. Questo significa che confidava nella sua pubblicazione, non è così?*

KF - Sì; per quel lavoro ho dovuto raccogliere molte informazioni sull'adattamento cinematografico, e tutto da solo. Ma fondamentalmente l'idea di quel fumetto non era partita da me, quindi non la considererò mai veramente una *mia* opera.

KM - *Come era intitolata?*

KF - Ovviamente, *Making of Be Free.*

KM - *Su quale rivista è stata pubblicata?*

KF - Su "Comic Morning", della Kodansha.

KM - *Mi sembra di capire che lei ha sempre lavorato con la Kodansha. In che anno è uscito questo fumetto?*

KF - Credo fosse il 1986...

KM - *E da allora quante serie ha pubblicato ?*

KF - Soltanto due, *Taiho Shichauzo!* e *Aa! Megamisama* (Oh mia Dea!)*!* (Ride) La prima è già terminata da qualche tempo... Attualmente sto lavorando alla progettazione di un altro fumetto, ma non ho ancora le idee chiare su come sarà.

KM - *Un nuovo manga...? Di cosa si tratta?*

KF - Non posso ancora rendere pubblico nulla, comunque uscirà in ottobre. (Fujishima ha rilasciato quest'intervista nel luglio del '92 - Kb

KM - *Sicuramente avrà subito l'influenza del suo maestro, ma vorrei chiederle se esiste qualche altro autore giapponese o straniero a cui si sia in qualche modo ispirato per dare vita al suo stile...*

KF - Mi piacciono molto i lavori di Akihiro Yamada, anche se non credo ci sia alcuna influenza visibile nei miei disegni; oltre a lui ammiro molto Masamune Shirow...

KM - *Ritiene che nei suoi disegni siano visibili influenze di qualsiasi tipo, oppure ritiene di aver dato vita a uno stile personale?*

KF - In generale, gli altri autori citano qualche nome, ma per quanto mi riguarda posso dire di aver subito l'influenza di *tutte* le opere che ho letto, per cui non posso nominarne qualcuno in particolare.

KM - *Oltre a quelli che ha nominato prima, c'é qualche altro autore giapponese che le piace? E in particolar modo, qual è il manga pubblicato attualmente in Giappone che la entusiasma di più?*

KF - Mi piacciono molto i fumetti di Nobuteru Yuki, ma per quanto riguarda il manga che preferisco, temo che i lettori italiani non conoscano i titoli che vorrei citare... Forse però *Jo Jo no Kimiyoona Booken* pubblicata su "Jump", sarà nota anche in Italia. Ritengo sia molto interessante. (E' il più recente fumetto di Hirohiko Araki,

Skuld

E' la sorella minore di Belldandy; ha tredici anni, e apparirà in casa Morisato per portare un po' di scompiglio... Ma ci vorrà ancora tempo per vederla in azione sulle pagine di Kappa!
© Fujishima/Kodansha

conosciuto in Italia per *Baoh*, e pubblicato dalla casa editrice Shueisha, la stessa di *Orange Road* - Kb)

KM - *Può spiegare perché le piace quest'opera?*

KF - E' la sua singolare visione del mondo che mi incuriosisce. Infatti, nonostante introduca elementi molto particolari come i videogiochi, mantiene sempre una visione del mondo estremamente modesta. E' molto curioso...

KM - *E fra i fumetti stranieri, quale preferisce?*

KF - Ho acquistato *Batman*, ma oltre a questo non ho letto molti altri lavori di autori stranieri; comunque penso che anche Mœbius sia interessante.

KM - *Quando realizza un fumetto, preferisce scriverne anche la sceneggiatura?*

KF - Sì, ma ogni tanto mi consulto anche con il redattore...

KM - *Cosa pensa del rapporto disegnatore-sceneggiatore-soggettista? E' meglio dividere i compiti o pensa che debbano essere svolti tutti dalla medesima persona?*

KF - Dipende dagli individui... personalmente non credo che disegnerò mai su storie altrui. Ma esistono molte opere veramente interessanti, pur non essendo disegnate dalla stessa persona che le ha scritte. Comunque sia, disegnare seguendo la sceneggiatura di un'altra persona è pur sempre un lavoro da fumettista, quindi entrambi i modi di operare sono validi.

KM - *Ho sentito che anche* Taiho Shichauzo! *Seguirà il destino di* Aa! Megamisama *e verrà presto trasposta in cartoni animati. E' opinione comune pensare che la versione animata di un fumetto ne attesti il successo; lei cosa ne pensa in proposito?*

KF - Da piccolo mi piacevano molto i cartoni animati, e c'è anche stato un periodo in cui progettavo di diventare un animatore, ma ora sono sicuro di aver fatto bene a non scegliere quella strada. (Ride)

KM - *Perché pensa questo?*

KF - Il lavoro di animatore rende pochissimo!! E' terribile pensare di poter sopravvivere con una miseria tale!

KM - *Ah... E questo vale proprio per tutti?*

KF - Certo, lo penso veramente! E' anche vero, però, che si incontra raramente un animatore che guadagna soltanto 20.000 yen al mese (circa 200.000 lire - Kb)... Sicuramente è un lavoro che non procura grosse soddisfazioni economiche. Ho alcuni amici che lavorano in questo campo (e oltretutto ho sentito molte voci in proposito)... E' per questo che sono contento di non aver scelto quella strada. La mia ambizione è sempre stata quella di vedere i miei personaggi muoversi, senza però dovermi occupare in prima persona delle animazioni. Devo dire di es-

Belldandy

La protagonista di Oh mia Dea è proprio lei!! Ha diciannove anni e ha fatto breccia nel cuore di Keiichi
© Fujishima/Kodansha

Urd

Ha ventidue anni ed è la supersexy sorella maggiore di Belldandy. Il suo arrivo in casa Morisato creerà alcuni problemi di coppia e di... forza costrittiva! E' in arrivo con il 14º episodio di Oh mia Dea!
© Fujishima/Kodansha

sere molto felice del fatto che questa mia ambizione si stia realizzando.

KM - *Per quanto riguarda le trasposizioni dei suoi serial in cartoni animati, lei si occupa soltanto della sceneggiatura?*

KF - Questo no... Se mi chiedessero dei consigli, esporrei il mio parere, ma non mi occupo della sceneggiatura vera e propria. Comunque sia, dato che gli episodi animati si basano sul manga originale, ho potuto notare che non c'è alcuna differenza sostanziale.

KM - *Quale ritiene sia stata la sua opera di maggior successo?*

KF - Ne ho realizzate soltanto due finora (ride) e penso siano allo stesso livello.

KM - *In questi due fumetti si nota una certa differenza nei temi che vengono trattati;* Taiho Shichauzo! *è un poliziesco, mentre* Aa! Megamisama *è una commedia a sfondo mitologico. Di solito un autore si affeziona a determinati temi... Nel suo caso, a cosa si deve questa variazione?*

KF - Be', c'è da dire che il tema di un fumetto viene deciso in seguito a una consultazione con il redattore, e solo in seguito lo sviluppo con la mia fantasia. Per quanto riguarda *Taiho Shichauzo!*, si trattava di una storia poliziesca ambientata in un mondo reale, e quindi avevo molte restrizioni nell'ideare gli episodi; per questo motivo, prima dare il via a una nuova serie, volevo essere sicuro di scrivere una storia nella quale potesse accadere qualsiasi cosa, senza alcuna barriera o limite... anche se ancora non immaginavo che la protagonista delle vicende sarebbe stato un personaggio particolare come una dea!

KM - *Per quanto riguarda* Aa! Megamisama, *è stato il suo redattore a darle l'idea base su cui lei poi ha composto la trama definitiva?*

KF - Esatto. Quando mi ha suggerito di trattare delle vicende di una dea, ho pensato che fosse molto divertente partire dall'idea della divinità come *mestiere*, e quindi ho creato Belldandy, una dea professionista!

KM - *Tutte le dee che appaiono in* Aa! Megamisama *hanno un vago aspetto indiano; c'è un motivo?*

KF - A dire la verità, anche se l'aspetto può trarre in inganno, mi sono basato su leggende dell'Europa settentrionale, di cui però ho usato soltanto alcuni nomi e qualche situazione particolare; per il resto è tutto frutto della mia fantasia.

KM - *Prima di iniziare la realizzazione su carta di* Aa! Megamisama *ha studiato queste leggende?*

KF - No, non ho passato molto tempo su quei testi... Ho soltanto letto qualche parte che mi interessava e da cui prendere spunto, anche perché non erano molto divertenti... (ride) Comunque è stato meglio così, perché in questo modo sono meno legato alle leggende originali...

KM - *Aa! Megamisama* continua ancora... Ha per caso qualche idea su come e quando finirà?

KF - Sinceramente vorrei andare avanti finché posso... ma se avessi intenzione di scrivere l'episodio finale, saprei già come fare! L'ho in mente da molto tempo, ma attualmente non sto proprio puntando in quella direzione, dato che non credo sia ancora giunto il momento.

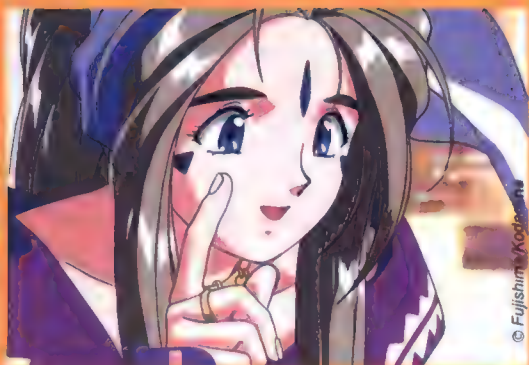
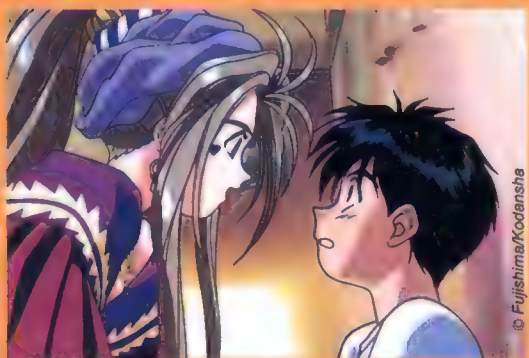
KM - *Per quanto riguarda i singoli episodi, li inventa al momento di comporli?*

KF - Praticamente sì, infatti sto disegnando ogni episodio senza sapere cosa accadrà in quello successivo.

KM - *In quale momento le viene l'ispirazione?*

KF - Succede in momenti diversi... Qualche volta mentre lavoro, altre volte mentre vado in moto e penso a cose di poco conto.

KM -*Non le succede mai di dimenticare le idee che le vengono in mente?*

KF - Sì, qualche volta; ma quando disegno uso sempre un foglio di carta sul quale appoggio la mano per evitare di sporcare le tavole: è proprio su di esso che prendo appunti se mi salta in mente qualche idea interessante. Però, data la velocità con cui scrivo in quei momenti, accade che rileggendoli trovo qualche difficoltà a inter-

© Fujishima/Kodansha

© Fujishima/Kodansha

pretarli. Comunque sia, qualche volta mi capita effettivamente di dimenticare qualcosa, e quando accade mi dispiace molto…

KM - *Oltre alla nuova serie a cui accennava prima, ha qualche altro progetto per il futuro?*

KF - Per il momento no: mi sto concentrando per quella in via di realizzazione.

KM - *Quindi comporrà sia* Aa! Megamisama *che il nuovo manga contemporaneamente… Non saranno pubblicati nella stessa rivista, immagino.*

KF - Esatto: *Aa! Megamisama* è pubblicato su "Comic Afternoon", mentre quella nuova su "Comic Morning".

KM - *Oltre ai fumetti, che mi sembra di capire siano per lei qualcosa di più che un lavoro, ha qualche hobby?*

KF - Sì, le moto e le auto… Ma in questa stagione preferisco fare a meno di guidare la macchina.

KM - *Questi suoi hobby, in qualche modo si riflettono nelle sue opere, non è così?*

KF - Certo, nei miei fumetti si riconoscono molto facilmente! Inoltre mi piacciono molto anche i modellini in plastica, ma ultimamente li acquisto senza nemmeno costruirli. Per quanto riguarda lo sport, invece, da qualche tempo non vado più nemmeno in bicicletta, e ho anche smesso di giocare a basket. Mi piacerebbe viaggiare, quello sì, ma non avendo molto tempo, raramente vado al mare con la moto, e non supero comunque mai i 140 km di distanza dal luogo dove lavoro.

KM - *Come procede la sua vita quotidiana?*

KF - E' molto irregolare, dato che finché non porto avanti il lavoro fino ad un certo punto, non posso permettermi il lusso di dormire. Può capitare che io vada a dormire verso mezzogiorno e mi svegli di sera, oppure che mi corichi in serata e mi alzi nel bel mezzo della notte, e così via…

KM - *Allora sarà molto difficile calcolare le sue ore di lavoro giornaliere?*

KF - Lavoro dal momento in cui mi alzo a quando vado a letto. (Ride)

© Fujishima/Kodansha

KM - *Non prende nemmeno un giorno di riposo durante la settimana?*

KF - Non posso prendermene nemmeno uno, però può capitare che vada a fare la spesa o qualcosa del genere per una mezza giornata, ma è molto difficile avere a disposizione un giorno intero. Se avessi voglia di andarmene in giro, al mio ritorno dovrei ricominciare a lavorare più duramente di prima...

KM - *Prima ha dichiarato che gli animatori hanno un reddito molto basso; ma un fumettista quanto guadagna?*

KF - Se riesce ad avere successo, il suo reddito è molto alto.

KM - *Nel suo caso?*

KF - Ultimamente il mio reddito è molto cresciuto: credo che superi di molto quello di un impiegato. Ma rimane comunque il problema dell'urgenza del lavoro, quindi, pur disponendo di una discreta quantità di denaro ogni mese, non trovo il tempo di spenderlo...

KM - *Fa uso di qualche tecnica particolare per realizzare i suoi fumetti?*

KF - No, non uso tecniche o strumenti particolari... Ma recentemente ho sentito che Masamune Shirow si serve di computer-graphics, grazie ai quali sta ottenendo buoni risultati. Invidio molto questa cosa e vorrei provare anch'io, anche se penso che non sarei in grado di utilizzare certi mezzi con successo...

KM - *Di quanti assistenti o collaboratori si avvale?*

KF - Di solito ne ho con me quattro o cinque, ma quando sta per scadere il termine per la consegna aumentano di numero; quindi potrei dire che variano a seconda della situazione.

KM - *Qual è il loro ruolo preciso?*

KF - Si occupano degli sfondi e attaccano i retini; in più faccio disegnare a loro le macchine e le moto.

KM - *Quali sono i soggetti che preferisce rifinire da solo?*

KF - Oltre ai personaggi, che non posso e non voglio assolutamente affidare agli altri, disegno da solo anche le auto e le moto che mi piacciono particolarmente.

KM - *Quanto tempo le occorre in media per terminare un episodio medio (24 pagine) di* Aa! Megamisama *?*

KF - Per i disegni mi occorrono circa dieci giorni, ma calcolando da quando inizio a pensare la storia, ci vogliono più di due settimane. Naturalmente se sono previste delle pagine a colori, mi serve molto più tempo.

KM - *Per il momento lei ha soltanto* Aa! Megamisama *come pubblicazione a puntate, e impiega soltanto due settimane a episodio, quindi...*

KF - A prima vista si potrebbe pensare che abbia molta disponibilità di tempo, ma ripeto che non è affatto così. Infatti, se le pagine aumentano mi occorre più tempo, e inoltre adesso devo pensare anche alla progettazione del mio nuovo serial, quindi perdo molto tempo anche per questo ennesimo impegno. Oltre a tutto questo, di tanto in tanto subentrano lavoretti come disegnare la copertina per i CD, ecc...

KM - *Quali consigli darebbe ai giovani aspiranti fumettisti?*

KF - Vorrei che continuando a disegnare si ponessero una meta. Questa potrebbe essere rappresentata da un autore famoso, oppure un punto di riferimento qualsiasi. Questo perché, senza una meta è impossibile migliorare: si rischia di disegnare soltanto così per farlo.

KM - *Un'ultima cosa... Vorrei chiederle di lasciare un messaggio ai suoi fan italiani.*

KF - Sarei molto contento se i miei fumetti fossero di vostro gradimento. Mi rende molto felice l'idea che ci siano dei miei fan anche all'estero!

Questa intervista è stata effettuata il 31 luglio 1992, nello studio dell'autore, situato nella periferia di Tokyo.

EROI

Bene, eccoci qui anche questo mese. Approfittando della replica della serie **Tokkei Winspector** (Winspector, polizia speciale) in onda sull'emittente nostrana Italia 7, ho pensato bene di parlarvene aggiungendo anche la serie successiva **Tokkyuu Shirei Solbrain** (Solbrain, ordine di soccorso speciale). **Tokkei Winspector** (da noi semplicemente *Winspector*), ha inizio in Giappone il 4 febbraio del '90, per poi terminare con il quarantanovesimo episodio il 20 gennaio dell'anno successivo; questa serie fa parte di un gruppo differente da quello dei "Toei Sentai" (vedi Kappa 2, 6, 7), che ha come protagonisti super poliziotti in armatura, palesemente ispirati (o copiati?) all'americano *Robocop*. Siamo nella Tokyo del 1999, e la criminalità dilagante mette a dura prova le forze dell'ordine. Il capo della polizia mette così in atto un segretissimo progetto per la creazione di una pattuglia speciale denominata Winspector e ideata dal compianto commissario **Masanobu Koyama** ucciso anni prima da un criminale. A capo della squadra viene posto il commissario **Shunsuke Masaki**; il ventitreenne agente **Ryoma Kagawa** viene dotato di una potente armatura chiamata **Crustector** che lo trasforma nel super poliziotto **Fire**. A Ryoma vengono affiancati due agenti robot, **Walter** e **Bikel**, il primo adatto alle missioni aeree e il secondo per quelle di terra; completano infine la pattuglia le due agenti speciali **Junko Fujino** e **Hisako Koyama**, quest'ultima figlia del defunto Masanobu Koyama. Da qui in poi abbiamo una sfilza di episodi pieni di criminali, scienziati pazzi e perfino amebe extraterrestri; al termine della serie, i Winspector vengono inviati presso l'Interpol di Parigi per ostacolare la criminalità in Europa, e qui ha inizio Solbrain. Tokyo, non più protetta, ha bisogno di una nuova squadra operativa: Masaki istituisce così la squadra di soccorso Solbrain. Primo membro della nuova pattuglia è **Daiki Nishio** che grazie all'armatura **Solid Suit**, diventa **Solbraver**; secondo membro, è la deliziosa **Reiko Higuchi** che diventa **Soljeanne** mentre il terzo e ultimo membro è **Soldozer**, un massiccio robot in grado di trasformarsi nel veicolo **Dozercrawler**. Nel ventunesimo episodio della serie tornano da Parigi i Winspector, giunti in tempo per aiutare Solbrain a combattere **Messia**, un cyborg costruito dalla NATO e del quale è stato perso il controllo; unendo per una volta i loro sforzi, i due gruppi riescono nell'impresa e a sconfiggere il comune nemico. Nel trentaquattresimo episodio, visto che i Winspector sono stati sciolti, Ryoma fa la sua ricomparsa con una nuova armatura diventando così il nuovo super agente **Knightfire**, entrando dunque a far parte dei Solbrain. Dimenticavo! Solbrain ha inizio il 20 gennaio del '91 e termina con il cinquantatreesimo episodio il 26 gennaio del '92. Entrambe le serie sfoggiano sofisticati effetti speciali, ma al di là di questo resta ben poco, dato che la maggior parte degli episodi (soprattutto in Winspector) presentano storie alquanto stupide, il che abbassa ulteriormente il livello del target a cui sono destinate; a questo punto mi sorge spontanea una domanda: ma con tante serie che possono essere interessanti, in Italia devono propio giungere le più stupide? Bene, con questo dilemma passo e chiudo. A risentirci alla prossima.

Andrea Pietroni

Da sinistra: Soldozer, Soljeanne, Solbraver, Fire, Walter e Bikel. © TV Asahi/Toei/Asatsu

★ STAR SPOT ★

HANNO UCCISO L'UOMO RAGNO?!?

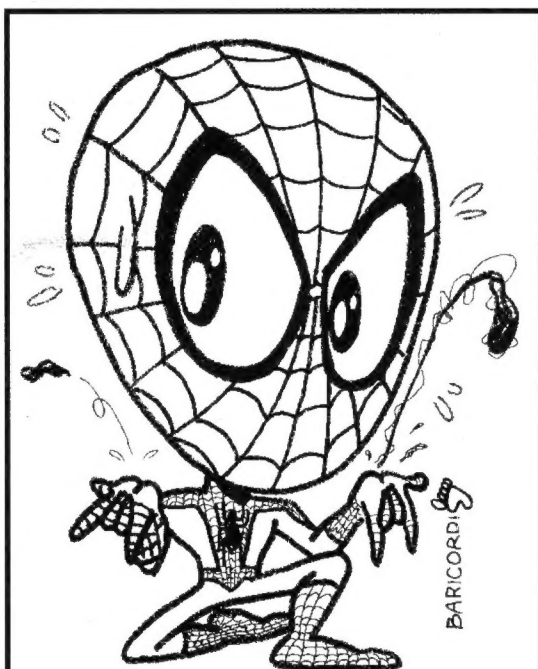
L'UOMO RAGNO

Nel 1961, con la creazione del supergruppo i **Fantastici Quattro**, nasce il *Marvel Universe*, un vero e proprio universo a fumetti caratterizzato da precise regole temporali (continuity) in cui, oltre alla gente comune, convivono numerosi personaggi dotati di super-poteri.

Il personaggio Marvel più letto in tutto il mondo è certamente *Spider-Man*, l'**Uomo Ragno**, un supereroe nato, secondo la leggenda, nel 1962 in USA da un'idea dello scrittore Stan Lee e realizzata graficamente dal disegnatore Steve Ditko.

Peter Parker è un liceale introverso e secchione che, dopo la morte dei suoi genitori avvenuta quando lui aveva pochi anni, vive con i suoi zii May e Ben Parker che lo coccolano e amano come fosse loro figlio. Un bel giorno Peter, assistendo a una conferenza scientifica sugli effetti della radioattività, viene punto da un ragno rimasto esposto ai raggi radioattivi e si ritrova dotato dei poteri proporzionali di un ragno: forza, agilità, capacità di aderire ai muri e un sesto senso che lo avverte dei pericoli imminenti. Dopo aver ideato uno sgargiante costume per proteggere la sua identità e due congegni da polso che spruzzano un fluido in grado di diventare una super-resistente ragnatela, Peter cerca di entrare nello show-business allo scopo di guadagnare soldi. Ritenendosi ormai una celebrità, il cosiddetto **Uomo Ragno** inizia a montarsi la testa e anche la possibilità di fermare un ladruncolo gli appare un compito al di sotto dei suoi grandi poteri. Proprio questo arresto mancato sarà ciò che condizionerà la sua intera esistenza: quel semplice ladruncolo finisce, infatti, per uccidere in un tentativo di furto suo zio Ben e, anche se lui riesce poi a fermarlo nei panni di **Uomo Ragno**, il senso di colpa derivante da quell'errore segnerà per sempre il suo futuro. In quel momento di sconforto lui comprende che "da un grande potere vengono grandi responsabilità" e decide di dedicare tutta la sua vita a fermare i criminali sfruttando i poteri dello stupefacente **Uomo Ragno**. In seguito, non riuscendo a incassare i soldi guadagnati negli spettacoli nei panni del suo alter ego, Peter comincia lo stesso ad aiutare economicamente sua zia: questo avviene vendendo fotografie di se stesso nei panni di *Spider-Man* a J.J.Jameson, un editore di un quotidiano particolarmente interessato a screditare pubblicamente le figure dei vigilanti a beneficio degli eroi veri (come suo figlio astronauta). Il tempo passa, per Peter Parker arrivano i primi amori e l'inizio dell'Università, mentre l'**Uomo Ragno** si trova a dover affrontare criminali sempre più scaltri e pericolosi spesso anche loro dotati di poteri straordinari come i suoi. Queste storie, in cui Peter vive in un appartamento insieme all'amico Harry Osborn ed è fidanzato con la bionda Gwendolyne Stacy, vengono narrate ogni mese sulle pagine de **L'Uomo Ragno Classic**, albo che ristampa le prime annate della collana americana "Amazing Spider-Man" già in parte pubblicata in Italia negli anni '70 dall'Editoriale Corno.

A distanza di diversi anni da quel periodo, Peter, dopo aver vissuto centinaia di avventure anche sentimentali e aver ottenuto una laurea in chimica, si sposa con Mary Jane, sua amica del cuore da anni e, da tempo, una delle poche persone a conoscenza della sua doppia identità. Questi episodi, ambientati nel mondo d'oggi, vedono uno *Spider-Man*, che da sempre convive con regole di moralità e rispetto per la vita necessarie a non divenire lui stesso un criminale, costretto a battersi contro nemici sempre più spietati e superpotenti, ma anche contro le grandi piaghe sociali del nostro tempo come la droga e il razzismo. Questo, in poche parole, l'antefatto delle avventure attualmente pubblicate dalle Edizioni Star Comics sul quindicinale **L'Uomo Ragno** e tratte da tre delle quattro collane a colori dedicate in questi ultimi anni in USA all'arrampicamuri (*Amazing*, *Spectacular* e *Web*). Ricordiamo poi che la quarta serie dell'**Uomo Ragno** (*Spider-Man*) appare saltuariamente sul mensile **Starmagazine** che, insieme al quadrimestrale **Starmagazine Serie Oro** e agli **Speciali Star Comics**, ospita anche altre sue avventure inseribili in diversi momenti della sua vita editoriale.

Massimiliano Brighel

- L'UOMO RAGNO -
quindicinale, 72 pagine, L. 2.700
- L'UOMO RAGNO CLASSIC -
mensile, 80 pagine, L. 3.500

★